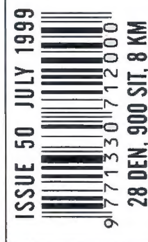
PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

50. BROJ

HACKER

BROJ 50 SRPANJ 1999. CIJENA 33 KN

JED… IS S… OJIM SE IGRA





NAJAVE!

THE SIMS | FIFA 2000
BATTLEZONE 2 | ABOMINATION
FLIGHT UNLIMITED 3 | CARMAGEDDON: DTR 2000

Otkrivamo naslove koje ćete igrati ovog ljeta!

PRVI PRIKAZ

BRAVEHEART

Otkrivamo vam pojedinosti o Eidosovom tajnom projektu

RECENZIJE

DUNGEON KEEPER 2

NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE

MECH WARRIOR 3

F-22 Lightning 3 • Driver • Descent 3 • Jane's Fleet Command
Might & Magic VII • Star Wars: Gungan Frontier • Star Wars: Droid Works
Star Trek Next Generation: Birth of the Federation • Official Formula 1 Racing

RJEŠENJA

ALIENS VS PREDATOR

Savjeti koji život znače

POTPUNO RJEŠENJE NA 6 STRANA

THE PHANTOM MENACE

VELIKA NAGRADNA IGRA

50 NAGRADA ZA 50 ČITATELJA

PROSLAVIMO ZAJEDNO PRVIH 50

50 nagrada za

1 *Voodoo 3 kartica*
PRVU KARTICU DARUJE **AUTRONIC**
DRUGU KARTICU DARUJE **INFOGAMA**



×2!

2 *PlayStation*
DARUJE ČASOPIS **PSX**



3 *Sidewinder FF volan*
DARUJE **MICROSOFT**



7 *TopGun Platinum Joystick*
DARUJE **CONTINUUM**



8 *Genius F 22 Joystick*
DARUJE **MACRO-MICRO**

9 *TopGun Joystick*
DARUJE **CONTINENTAL MEGASTORE**

10 *3Dfx Banshee 16 Mb ubrzivačka kartica*
DARUJE **ASSMANN ELEKTRONIKA**

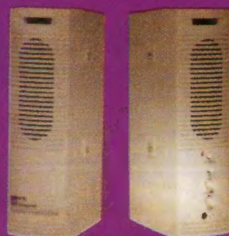


11 *PC Media/Data Fax 56 K modem*
DARUJE **EDINKOM**

12 *X Wave 192 PCI zvučna kartica*
DARUJE **SENSO**

13 *DTK Computer Stereo Sound System*
DARUJE **SENSO**

14 *Joystick*
DARUJE **HG SPOT**



15-23

Joy Boy Fighter Game Pad
PC FM Radio Card Windows
Smart Game Card za dva joysticka ×2
i-Mac/PC USB prozirni miš ×3
Condenser Microphone ×2
DARUJE **ASSMANN ELEKTRONIKA**



24-27

mjesečna pretplata za Internet ×2
tromjesečna pretplata za igraći server ×2
DARUJE **GLOBAL NET**

28

Ms Encarta Standard
DARUJE **RECRO**



BROJEVA U NAGRADNOJ IGRI

50 čitatelja

4 Microsoft Digital Sound System 80
DARUJE MICROSOFT



5 Dardevil volan
DARUJE MELCOMP

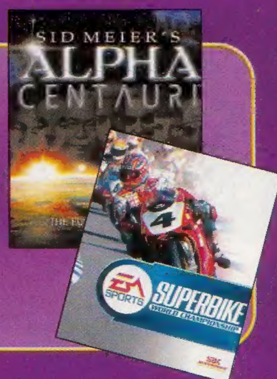


6 Cyborg 3D Pad
DARUJE ZOLA



29-31
10 CD medija za snimanje ×3
DARUJE WSP

32-36
Lands of Lore III
Alpha Centauri
Turok 2
Superbike
Need for Speed 4
IGRE DARUJE ALGORITAM



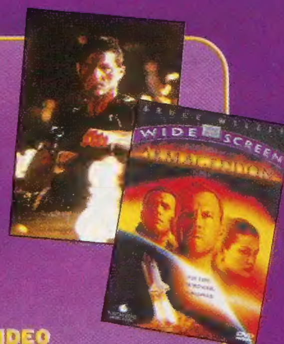
37
Deer Hunter za Mac
IGRU DARUJE FILEX

38-43
3D Studio Max 2 ×2
Internet ×2
Corel Draw 8 ×2
KNJIGE DARUJE ZNAK



ZAHVALJUJEMO SVIM SPONZORIMA KOJI SU OSIGURALI NAGRADE ZA NAŠE ČITATELJE

44-48
Savršeno ubojstvo
Armadeddon
Pregovarač
Svemirski vojnici
Vojnik
DVD FILMOVE DARUJE ISSA FILM I VIDEO



49-50
Hacker majica ×2
DARUJE HACKER



Izreži nagradni kupon br. 1 iz ovog i br. 2 iz sljedećeg broja i **zajedno** ih zalijepi na dopisnicu te ih sa svojim imenom, adresom, brojem telefona i e-mail adresom pošalji na našu adresu:

Janus Press
Petrinjska 11
10000 Zagreb

HACKER KUPON BR. 1

HRVATSKI PLAYSTATION ČASOPIS

PSX



u novom broju donosi

NAJAVE

TOMORROW NEVER DIES • **VIGILANTE 8:** SECOND OFFENSE • **ROAD RUSH** UNCHAINED

ODIGRALI SMO

ARK OF TIME • **DRIVER** • **BUGS BUNNY** • **TRAP RUNNER** • **PLAYER MANAGER 99** • **AFL** • **EVIL ZONE** • **APE ESCAPE...**

HELPLINE

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE • **GUARDIAN'S CRUSADE** • **DUKE NUKEM:** TIME FOR KILL • **ISS PRO....**

HARDWARE

MONITORI I RGB CABL • **CONTROLLERI** • **SAITEC JOYPAD** • **HARDWARE REPORT**



















NOVI BROJ U PRODAJI 12. SRPNJA!

EKSKLUZIVNO

DUNGEON KEEPER 2

Ponosno vam predstavljamo Horned Reapera - Hackerovog službenog tamničara sa četvrte razine ispod zemlje. Donosimo vam još jednu ekskluzivnu hrvatsku recenziju

32

BRAVE-HEART

Eidos će napraviti igru u kojoj je Mel gibson glavni lik. Braveheart će biti veliki hit, a mi vam donosimo 100-megabajtni demo na CD-u i detaljnju najavu.

20

HELP-LINE

TPM

Donosimo vam 6 stranica najcjelovitijeg prohoda nove Star Wars arkadne avanture.

106

SRPANJ 1999. BROJ 50 **HACKER** JULY 1999. ISSUE 50

NAGRADNA IGRA

SPEKTAKULARNA KINO VERZIJA POPULARNE IGRE
U KINIMA OD 1. SRPNJA

FREDDIE PRINZE JR.
SAFFRON BURROWS
MATTHEW LILLARD
TCHÉKY KARYO

WING COMMANDER
BITKA ZA SVEMIR

KUPON ZA NAGRADNU IGRU

CONTINENTAL FILM ZAGREB-CROATIA HACKER

IME I PREZIME

ADRESA

MJESTO

Tri sretna čitatelja će osvojiti vrijedne poklone-iznenađenja! Imena dobitnika i nagrade ćemo objaviti u slijedećem broju.

PRAVILA NAGRADNE IGRE

Ispunite kupon, izrežite ga i zajedno s kino kartom (koju ste sačuvali) pošaljite najkasnije do **15. srpnja** na adresu: **CONTINENTAL MEGASTORE ("za WC n.i."), Savska 9, 10000 Zagreb.**

HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
Izlazi mjesečno

IZDAVAČ
JANUS PRESS d.o.o.
Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb
tel/fax: 435 179, 427 883, 429 810
E-mail: janus@zg.tel.hr
WWW: www.hacker.hr

DIREKTOR
Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK
Kristijan Žibreg

GRAFIČKI UREDNIK
Igor Vranješ

PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK
Željka Mokos
Darko Poslek

SURADNICI
Alan Graf
Berislav Jozić
Damir Đurović
Damir Rukavina
Dario Rakovac
Denis Kovačić
Goran Račić
Goran Stančić
Hrvoje Herceg
Karlo Kolar
Krešimir Lauš
Kristina Jeren
Mario Bošnjak
Miroslav Puljiz
Mislav Mataija
Patrik Pencinger
Tihomir Jauk
Vedran Januš

LEKTOR
Ankica Đerek

PRETPLATE
JANUS PRESS d.o.o.
Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb
tel/fax: 427 883, 429 810
žiro račun: 30105-603-28346
E-mail: janus@zg.tel.hr

RAČUNOVODSTVO
Melita Šobot
Nada Delač

AGENCIJA ZA KONZALTING
INTERMEDIA, Habdelićeva 4
tel: 431 761
fax: 427 039
E-mail: intermedia@zg.tel.hr

IZRADA FILMOVA
JANUS STUDIO
Petrinjska 11/IV, 10000 Zagreb
tel/fax: 435 179, 427 883, 429 810

TISAK
HRVATSKA TISKARA
Slavonska avenija 4
10000 Zagreb
tel: 6166-666
ISSN 1330-7126

OBAVIJEST ČITATELJIMA

POŠTOVANI ČITATELJI, OVAJ BROJ HACKERA NIJE DVOBROJ. SLJEDEĆI BROJ MOŽETE POTRAŽITI VEĆ **1. KOLOVOZA** KOD SVIH PRODAVAČA NOVINA.

YES! LJETNI BROJ U KOLOVOZU!

Dragi čitatelji!

Spazivši novo izdanje Hackera na kioscima, odmah ste primijetili da je ovaj broj poseban. Naime, u ruci držite **pedeseti broj** časopisa koji je od svog izlaska postao i ostao vodeći autoritet za informatičke igre. Iskreno govoreći, žao mi je što nisam u Hackeru počeo raditi od samih početaka, kada su ga stvarali drugi ljudi, no sjećam se dobro kada sam prije više od tri godine kao tadašnji student *Fakulteta organizacije i informatike* u Varaždinu (pozdrav svim mojim prijateljima i škvadri iz fakultetske "*rupe*" - *SeNtINeL*, jesi živ?) kontaktirao uredništvo u želji da "*nešto pišem o Amigi*". Naravno, prvo su me odbijali, pa sam pisao ogledne tekstove, pa su mi govorili "*nemojte nas zvati, mi ćemo nazvati vas*" i vjerojatno bi ta neizvjesnost potrajala dok sam ne bih odustao da sa spomenutim frendom *SeNtInElOm* (čiji identitet neću otkriti - dotičnog pod navedenim nadimkom dobro poznaju posjetitelji news grupa) nisam radio na "*Gujdi*", mjesečnom časopisu za Amigu koji je u *AmigaGuide* formatu (hypertext zapis sličan Windows Helpu) izlazio na disketama i Internetu. Oboružan dodatnim argumentom, ponovno sam nazvao redakciju Hackera i gle čuda - dobio sam posao kao vanjski suradnik.

Ova moja pričica zorno pokazuje da su kroz Hacker prodefilirali mnogi novinari, igrači, studenti i ostali zaljubljenici u igre koji danas, primjerice, rade na važnim položajima u poznatim poduzećima čije reklame često viđate u ovom časopisu.

Za svoj peti rođendan pripremili smo vam malo drugačiji broj, s atraktivnom nagradnom igrom koju sponzoriraju naši vjerni oglašivači (na čije se reklame često bunite, a ipak se ispostavilo da vam one predstavljaju prvi izvor informacija prilikom kupnje). Nadalje, upućujemo vas na Patrikov prikaz *Wing Commander* filma koji bi dok ovo čitate trebao igrati u hrvatskim kinima, ekskluzivni prikaz *Bravehearta* - Eidosovog tajnog projekta od kojeg se mnogo očekuje (odigrajte **100-megabajtni** demo s našeg CD-a) - a vjerujem da najave za *Carmageddon: DTR 2000*, *Battlezone 2*, *Flight Unlimited 3* i prve slike iz *FIFA-e 2000* pokazuju da nas najesen očekuju još luđa igraća sezona. Međutim, prava su poslastica recenzije *Dungeon Keepera 2*, *Need for Speeda 4*, *Descenta 3*, *Mech Warriora 3*, *Drivera* - ni samom mi nije jasno kako smo u inače sušnoj ljetnoj sezoni uspjeli u Hacker ugurati toliko jakih naslova. Nažalost, iako smo u prošlom broju obećali recenziju *TA: Kingdomsa*, GT Interactive je neznatno odgodio izlazak naslova pa ćete i recenziju čitati tek u sljedećem broju.

Ako se ubrajate u one koji časopis čitaju onako kako treba - odostraga - iznenadit će vas jaki Help-Line i gomila hardvera s kojim se Patrik poigrao u ovom broju. Dotični je ovaj mjesec bio opčinjen Need for Speedom, u kojem je postao pravi ekspert (BUG-ovci, kad će sljedeći sraz?), pa je za ovomjesečni CD pripremio više desetaka megabajta automobila, staza, editora nivoa i ostalih "*gudiza*" za *NFS 3* i *4!*

I šećer na kraju - ovo nije ljetni dvobroj. Hacker, osim u srpnju, po prvi puta redovito izlazi i **u kolovozu**! Time naša redakcija ponovo postavlja standarde i Hacker postaje prvi (i zasad jedini) informatički časopis u Hrvatskoj koji izlazi i u kolovozu! To je naš način da se odužimo onima koji su maleni projekt šačice entuzijasta pretvorili u najprodavaniji hrvatski časopis za informatičke igre - vama, dragi čitatelji.

Želim vam ugodno i toplo ljeto. **Čitamo se u ponedjeljak, 2. kolovoza!**

Kristijan Žibreg
glavni i odgovorni urednik

ŠU, ŠU...

...svi već šuškaju o - *Tiberian Sunu*! Naime, *Chloe Rothwell* iz engleskog *Electronic Artsovog* ureda nam je pred samo zaključenje broja prišapnula na uho da bi *Tiberian Sun* trebao izaći na tržište tijekom kolovoza! Iako smo i prije dobivali slične informacije, zbog silnih odgoda *TS-a*, već smo oguglali na slične izjave. Međutim, ovaj puta *Chloe* je bila ustrajna i vrlo ozbiljna, poručuje da se "*pripremimo za Kanea jer Tiberian Sun će označiti ljeto*". Da će igra ostaviti neizbrisivi trag u to ne sumnjamo (verzija koju smo igrali na E3-u nam je izgledala kao siguran hit), no nadamo se da je *Chloe* mislila na ovo ljeto. Bilo kako bilo, ako *Tiberian Sun* izađe do obećanog roka, znate gdje ćete moći pročitati prvu recenziju!



Tiberian Sun već u sljedećem broju Hackera? To, čini se, ne zna ni Electronic Arts...

TKO SU NAGRAĐENI IZ PROŠLOG BROJA?

Thrustmaster nagradna igra

1. nagrada Top Gun Platinum, Hrvoje Mužina, Zagreb
2. nagrada Top Gun, Ivan Radošević, Zagreb
Dobitnici nagrade podižu u redakciji.

Puzzle nagradna igra

1. nagrada Superbike, Ivo Pintarić, Našice
2. nagrada Vigilante majica, Frano Jurić, Zagreb
3. nagrada podložak za miša, Ivan Premec, Koprivnica
Nagrade šalje Algoritam.

PISMA ČITATELJA

Dobrodošli u 50. izdanje pisama čitatelja. Za ovo jubilarno izdanje smo, kao što vidite, izbacili pismo mjeseca s obzirom da u ovom broju dominira velika nagradna igra u kojoj smo u suradnji sa našim oglašivačima obezbijedili vama, dragi čitatelji, 50 nagrada. Već od sljedećeg broja vraćamo pismo mjeseca koje, kao i uvijek, nagrađujemo originalnom igrom.

PIŠITE NAM



POŠTOM "Janus-Lingua d.o.o." (PISMA ČITATELJA), Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb

MAILOM janus@zg.tel.hr (u SUBJECT stavite PISMA ČITATELJA)

NAPOMENA

Sva vaša pisma pristigla poštom ili mailom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u Recycle Binu

NAGRAĐENI ČLANOVI HACKER CLUBA IZ PROŠLOG BROJA

- **Danijel Jojić, Zagreb**
- **Ivan Šutalo, Rijeka**
- **Luka Lovrić, Zagreb**
- **Ivusa Gojan, Mokošica**
- **Tomislav Mucafir, Rijeka**



TKO RADI TAJ I GRIJEŠI

Tako kaže naslov ovog okvira. Kad smo na prošlom HackCD-u objavili Quake 3 Test demo, ni slutili nismo da će Activision poslije odlučiti da ga nijedan časopis ne može staviti na CD, nego da svi moramo čekati službeni demo koji uskoro izlazi. Kako je naš CD u vrijeme ove objave već bio u Švicarskoj na umnažanju, ovim putem se želimo ispričati Activisionu i id Softwareu na takvom razvoju događaja...

In the June issue of Hacker magazine, we covermounted the Quake 3 Test demo that had been made publicly available for download from the official Quake 3 homepage www.quake3arena.com. Unfortunately, such action meant we were in direct violation of copyright laws, as we had not actually obtained the necessary approval from Quake 3 publisher, Activision. Also, there is id license agreement that pops up on the screen when you want to download the Quake 3 Arena Test, which we failed to examine carefully.

This was a clear oversight on our part and in no way was it our intention to go against the wishes of both Activision and id Software. We acknowledge that we should have waited until the official demo was released and permission from Activision sought before any Quake 3 demo was covermounted. We are extremely sorry for any consequential damage that our (premature) actions may have caused and would like to publicly apologize to both Activision and id Software for this error, ensuring both parties that this will not happen again. As the leading games magazine in Croatia, our intention always is to provide the latest and best demos for our readers and we work closely with publishers and owners of the intellectual property to ensure that permission for every such demo is officially granted. In this instance, we made a mistake and it is with much regret that we have deemed this apology necessary but we sincerely hope that our highly valued and trusted relationship with Activision will continue to strengthen.

HACKER EDITORIAL



Upućujemo naše čitatelje da demo Quake 3: Arena potraže na službenim stranicama www.quake3arena.com

JA SAM DOBAR KRITIČAR

P Suvišno je pisati o pohvalama koje primate svaki dan. Ja sam dobar kritičar. U prošlom broju na pismo «Volim Rukavinu« N.J. iz Zagreba ste napisali da se «Damiru digla obrva», a s njom su se digli i moji živci! N.J. (želeći privući pozornost) opravdava Rukavinin opis i ocjenu StarCrafta i Brood Wara ovim riječima: "...zbog čitatelja da bi ih informirao prije nego što bude prekasno tj. prije nego što kupe loš naslov". Koliko ja znam, loš naslov se ne prodaje kao StarCraft i BroodWars, loše naslove ne rastura 90% ljudi što zna nešto o igrama. Nikad nećete naći 15 000 ljudi na Battle.net-u igrajući loš naslov! Zato poručujem N.J. da je patka! StarCraft i BroodWars su legende, ako su to loši naslovi, onda smo svi mi totemi (osim Damira Rukavine, N.J. i nekolicine). Usput, Damir je dobro opisao Dungeon Keeper 2 (najvjerovatnije je sve prepisao ili većinu?!). Sad kad sam se ispuhao, gdje mogu nabaviti Expansion pack za Dungeon Keeper 1? Baš sam fantom.... Tako vam pečenog konja objavite ovo pismo i kritiku na njega. Ne bih želio da me bole prsti od tipkanja, a za ništa! Rukavini dajte poseban primjerak. Ako mi on misli poslat dinamit, neka to učini na moju adresu.

O Evo, prepuštam tipkovnicu Damiru...

Dragi Fantome!?

Za početak, ako si ikada sjeo i prolistao poneki stariji Hacker, shvatit ćeš da je 80% u mojim terminima kapitalno visoka ocjena, a StarCraft je u svakom slučaju solidna igra! Brood Wars je mogao stati u patch od 2 MB, umjesto da se podvaljuje ljudima kao ekspanzija, pa je iz tog razloga (među ostalim) i prošao s ocjenom od šezdesetak posto. Dungeon Keeper 2 je bio prikaz, a ne recenzija. Da se baviš ovim poslom, shvatio bi da postoji nešto što se zove profesionalan odnos prema radu. A tog se načela ja držim.

Pozdrav cijelom Battlenetu ma gdje bio!

CD VAM NE VALJA

P Poštovani izdavaču lista Hacker

Vaš sam čitatelj već ima par mjeseci te sam razočaran tehničkom ispravnošću Vaših CD-diskova. Do sada nijedan nije bio ispravan. Smatram da se u budućnosti takve greške neće ponavljati

Unaprijed Vam se zahvaljujem!

Berislav Kezić, via email

O Poštovani Bero,

Naši CD-ovi se umnažaju u Švicarskoj u Trax Datainoj tvornici i ondje prolaze rigoroznu provjeru kvalitete. Međutim, uslijed transporta i pakiranja, koji su u domeni Tiska (koji distribuira novine diljem Hrvatske), može doći do oštećenja naših optičkih pločica. Kao i uvijek, kada se dogodi takvo što, dovoljno je da nam pošalješ neispravni CD u kuverti na našu adresu i mi ćemo ti ga besplatno zamijeniti. Po našem iskustvu, broj neispravnih CD-a je vrlo malen, a sumnjamo da se nekoliko puta zaredom baš tebi to dogodilo. Skloni smo vjerovati da možda nešto nije u redu sa tvojim sistemskim postavkama – pomoglo bi da si detaljnije opisao kako se manifestira neispravnost CD-a.

NE MOGU NAĆI BROKEN SWORD

P Bok Hackerovci!

Teškom mukom na Internetu sam pronašao demo verziju igrice Broken Sword 2, koja me oduševila. Nazvao sam Algoritam i sve žive hrvatske distributere ali je nigdje nisam uspio pronaći. Molim vas da mi odgovorite gdje se može kupiti gore navedena igrica.

Unaprijed zahvalan!

Vedran Barišić, Koprivnica.

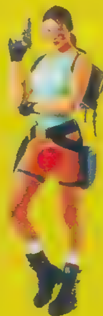
O Kao i uvijek, jedino što ti možemo odgovoriti je: raspitaj se kod svih naših oglašivača, čiji popis možeš naći u sadržaju, a telefonske brojeve na stranicama s njihovim reklamama. Igre su potrošna roba koja se brzo proda-je, tako da ti naša redakcija uistinu ne može odgovoriti na pitanje je li neka igra još uvijek u prodaji ili nije.

HACKER JE PLAYBOY

Listam ja novi Jedini Časopis S Kojim Se Igra, kad primijetim da nešto ne štima. Korice su Hackerove, ali sadržaj lagano podsjeća na Playboyev. Oskudno odjevene bujne cure, poneke u kožnjaku na slikama u časopisu kojeg sam smatrao informatičkim. Da nisu u tiskari nešto pomiješali? Ček', ček', tu vidim i neka poznata lica. Tako dakle Hackerovci provode vrijeme na poslovnim putovanjima (...). Čovjeku dođe da dobro razmisli o novinarskoj karijeri. Pitanje: Kako to da u većini slučajeva uz opis testiranog hardvera ne stavite i cijenu? Ne vjerujem da bi to bio odveć preveliki napor. I na kraju, dopustite da vam zaželim sve najbolje za jubilarni 50. broj! Prošlo je gotovo pet godina otkad sam prvi broj Hackera odložio na hrpu časopisa na polici. Sada Hacker ima svoju hrpu. Samo tako nastavite.

Danijel iz Rijeke





Tko kaže da je Hacker počeo sličiti na Playboy

Ti, Danijele, pokušavaš reći da ti se ne sviđa što u Hackeru vidiš lijepe curice s izraženim oblinama? Razmisli još jednom pa nam se ponovno javi. Dotad, uživaj u još malo slobodnih slika od kojih će ti uzavreti krv u žilama. I, hvala na čestitkama za 50. broj – nadamo se da ćeš biti s nama kada budemo slavili i 100.



Prije bismo rekli da je Playboy počeo sličiti na Hacker



Iako se, čini se, Broken Sword ne može više kupiti u hrvatskim trgovinama, mi i dalje dobivamo veliki broj vaših pitanja o ovoj avanturi. Čovjek se zapita kako je to moguće :)

PASEMO SAMO TRAVU!

Dosta pohvala, ulizivanja i sličnih stvari - DRŽ' UREDNIKA! Slažemo se svi da većina Vaših prihoda dolazi od onih podbuljenih ovisnika o kompjutorima koji se nazivaju Hackerovim pretplatnicima te one praznodžepne djece (ne samo po godinama, nego i u srcu :) koji su svoje zadnje novce potrošili na mutiranu baklavu i nemaju više nizašto drugo do idućeg mjeseca. Dok prihodi od reklama naših manje-više dobrostojećih prodavača magle (čitaj: informatičkih tvrtki) čine tu manji udio.
Kako to onda da kada se pogriješi u nazivu tvrtke, adrese ili sl. koja Vam je ustupila neki hardver ili je pokrovitelj nečega odmah u idućem broju slijedi uredno sročena isprika dok kod Vaših pogrešaka koje nas, kao Vaše redovite čitatelje, jako živciraju to nije slučaj! Ne govorim o onim "malim" pogreškama koje su stalne (nažalost :) nego o tipu pogreške u svibanjskom broju u kojem su zamijenjene 28. i 29. stranica. Dobro, znam da se najvjerojatnije radi o pogrešci tiskare, ali jedna isprika tipa "ispričavamo se svim čitateljima zbog pogreške koja nije bila naša, ali.. .(dobit će oni po nosu - tiskara) bi bila vrlo dobrodošla jer bi pokazala da Vam je ipak stalo do Vaših vjernih čitatelja.
U svezi s naslovom - nismo mi krave kojima je dosta da ih napasete i onda od njih muzete mlijeko (čitaj: novac)! Mi ipak zahtijevamo i malo vode te malo pažnje >:-)
Zašto me to počinje podsjećati na Windoze?

Slaven

P.S. Shvatite ovo kao jednu konstruktivnu kritiku te malo tlačite one Vaše lektorice da bude manje onih malih grešaka (he, he, he)

Nešto mi ovdje nije jasno... Nemaš baš visoko mišljenje o našim čitateljima, a sam se ubrajaš u njih jer očigledno vrlo pomno pratiš i čitaš naš časopis. Kako to? P.S. Ispričavamo se svim čitateljima na greškama koje se potkradu nama, tiskari, lektorici, autorima i sl. Iako se Hacker bavi računalima, njega ipak stvaraju samo ljudi.

RUKAVINU U ALTERNATIVNO

Imam jednu molbu: htio bih da Damir Rukavina piše tekstove u kvadratiću "Alternativno". Sada jedna kritika: molim Vas promjenite tekst u kojem se predstavljate. Svaki mjesec je skoro totalno isti, a neki čitatelji bi htjeli više znati o Vama. I na kraju jedno pitanje: gdje bih mogao nabaviti igricu "Natural Fawn Killers" (znate, ja sam ljubitelj životinja, a posebno nevinih zečića i naivne lanadi)

Jan Vnouček iz Bjelovara

Što se tiče Đ-a i njegovih tekstova u okviru Alternativno, pisat će ih kao što ih je pisao i dosada, isto vrijedi i za naše slike i tekstove ispod njih koje ćemo uskoro promijeniti. Glede NFK-a, sumnjam da ćeš igru moći kupiti u hrvatskim trgovinama jer je izašla u maloj nakladi.



Posljednja Vedranina fotografija snimljena za vrijeme iznuđivanja datuma izlaska Daikatane od samog Đona Romera.

JANJUŠ, MAJKE TI GI SPALIM

Prvo što mi je palo na pamet kada sam kupio broj 49 i pregledao ga bilo je - prevara. Mjesec dana čekam da pročitam nešto više o igri Cutthroats: Terror on the High Sea iz ,kako je najavljeno, pera Vedrana Janjuša. Gledao sam da nije možda Vedran bio u Los Angelesu pa da "jadan" nije bio iscrpljen društvom zgodnih komada. A možda je bio tužan jer nije on išao. Svašta mi je padalo na pamet, ali sumnjam da može naći dobro opravdanje. E pa sada vi meni recite što da vam radim.

Zoran iz Vukovara

Vedranu Janjuš smo ostavili u Los Anđelovcu gdje je tražila nekakav etri dok smo mi tukli policajce u Los Anđelesu. Vedran Januš nastavlja pisati najave za Hacker.

PISMO KOJE NIJE TREBALO BITI

Drago uredništvo Hackera, za vaš časopis ne trebam govoriti! To da ste perfektni svi znaju. Čuo sam da ste nešto govorili o Bleem!-u pa bih si ga ja htio nabaviti, ali ne znam gdje. Pa vas molim ako znate da mi kažete gdje ga mogu nabaviti u Zagrebu.

Sven Vučić, Metropola

Bleem! ne možeš nabaviti u Zagrebu, ali odi do Interneta na www.bleem.com pa tamo skini demo inačicu. Što se gramatike tiče, sjedni – pet!



Ima li gdje za kupiti Bleem u Zagrebu? S obzirom na ljubav između proizvođača ovog emulatora i Mr. Sonya, sumnjamo da se trenutačno igdje može kupiti Bleem!.

PC INFO



Vijest ovog mjeseca je da se Lara skida za najnoviji broj Playboya, no to je već - što bi rekli - jučerašnja vijest. Ostatak prostora na preostale dvije stranice posvećujemo najbitnijim novitetima i top vijestima u svijetu računalnih igara.

UKRATKO

Baldur's Gate DVD

Interplayev marketinški tim se nakon dužeg razmišljanja ipak odlučio lansirati svoj RPG megahit Baldur's Gatea i u verziji za dosad u svijetu računalne zabave neiskorišten DVD format koji je vrlo učinkovito omogućio smještanje čak 5 CD-a na jedan DVD disk, što pruža mnogo veći komfor prilikom igranja ne zahtjevajući neprestano izmjenjivanje diskova.

Kingpin dovršen

Prije samog zaključenja broja dobili smo informaciju da je Xatrixov vrlo popularni naslov (zahvaljujući svojoj demo verziji) Kingpin konačno u cijelosti završen i da bi se u prodaji trebao pojaviti upravo dok ovo čitate.

Još DVD naslova

Project Two Interactive je zasad samo na sjevernoameričko tržište lansirao svoju novu avanturističnu igru Reah i u DVD izdanju, obogaćenu mnogo detaljnijom grafikom te kvalitetnim MPEG-3 zvukom. Više o ovoj igri čitat ćete uskoro, zasad napomenimo da je dostupna i u standardnom CD formatu.

OMIKRON U DRUŠTVU POZNATIH

Bowiev premijerni nastup u računalnoj igri

Dosad smo se navikli Davida Bowiea vidati u različitim medijima i u različitim ulogama. Kontroverzni Bowie se okušao u mnogim spotovima pa čak i u nekoliko filmova, no čini se da to nije krajnja granica na kojoj se kani zaustaviti. Naime, već za vrijeme trajanja ovogodišnjeg E3-a, razvojni tim Quantic Dreamsa objavio je kako će "lik" Davida Bowiea nastupiti u njihovoj novoj igri Omikron koju će izdati Eidos. Zasad nije točno poznato u kakvom će se kontekstu Bowieava virtualna izvedba pojaviti u igri, no spominje se da će biti (ne biste vjerovali) poznati pjevač u dalekoj budućnosti u kojoj se igra odvija. Bilo kako bilo, prilično zanimljiva pojava koja bi se nakon izlaska Omikrona mogla početi događati i s nekim drugim naslovima.



Virtualni David Bowie buducnosti iz Quantic Dreamsovog Omikrona.

LARA U PLAYBOYU

Lara Croft se skida za renomirani "časopis za muškarce"

Nell McAndrew, donedavni model svuda po svijetu obožavane virutalne gospođice Lare Crodft, koja je odustala od svoje Tomb Raider karijere, odlučila se do kraja "razotkriti" u novom broju američkoga izdanja Playboya koji izlazi sredinom mjeseca. Playboy je za sve obožavatelje Nell priredio i live online chat koji će se, navodno, održati 29.7 u 21:00 po EST(istočnoameričkom) vremenu. Ako ste zainteresirani za bilo kakve promjene ili novosti vezane uz taj događaj, možete ih saznati na **www.playboy.com**



USKORO UNREAL TOURNAMENT DEMO

Ima li Epic realnih šansi protiv Quakea 3

Epic Megagames je potvrdio da par tjedana neposredno prije službenog izlaska pune verzije igre kani u javnost izbaciti već dovršenu demo verziju svoje multiplayer only pucačine Unreal Tournamenta, a kako stvari stoje, do toga bi moglo vrlo skoro doći jer se polako bliži i izlazak Tournamentovog glavnog konkurenta u ovom novostvorenom žanru Quake 3: Arene. Iako prilično impresivnog izgleda i dobrog doživljaja multiplayer napucavanja, čini se da Unreal Tournament nema nekakvih realnih šansi da kvalitetom prestigne id Software i Carmacka, točnije njihov Quake 3 koji je, čini se, zasad najveće dostignuće na polju 3D igara općenito.





stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...

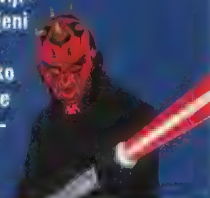
Sim City 3000 doseguo milijun

Jedna od najpopularnijih igara svih vremena Sim City 3000 dosegla je prošli mjesec brojku od milijun prodanih primjeraka. Malen, ali ipak znatan udio u tome imao je i naš Algoritam koji je distribuirao hrvatsku lokaliziranu verziju ovoga naslova kod nas i prodao je u zavidnom broju.

The Matrix igra

Nakon pohvalnih kritika koje su se čule nakon prikazivanja novog fantastičnog SF filma The Matrix, s Keanom Reevsom i Samuelom Jacksonom u glavnim ulogama, igračim krugovima počele su se širiti glasine o postojanju projekta izrade računalne igre prema spomenutom filmu, što, s obzirom na brzo stečenu gomilu fanova, i nije nemoguće.

Star Wars Episode I: Phantom Menace na vrh



Svega mjesec dana nakon svoga pojavljivanja, avanturističko-akcijsko osmišljeni Phantom Menace napravljen prema istoimenom novom Star Wars filmu (tko ne zna o čemu je riječ, neka se pokrije rukama po glavi) počeo je žariti i paliti europskom scenom računalnih igara probivši se u sam vrh prodaje.

MOĆ I MAGIJA OSMI PUT

Još jedan u nizu nastavaka popularnog RPG serijala

Od sjevernoameričkog izlaska 3DO/New World Computingovog Might&Magica 7, novog nastavka vrlo uspješne RPG sage koja na tržištu računalnih igara egzistira već jedno desetljeće, nije prošlo ni dva tjedna, a iz ureda 3DO-a već stižu poluprovjerene informacije o razvoju osmoga dijela. Čovjek koji vodi projekt Might&Magica 8 bio je zadužen i za njegov prilično uspjeli 7. nastavak, koji upravo prima dobre kritike od vjernih RPG obožavatelja. Ako je vjerovati pričama, osmu moć i magiju u završenom obliku nećemo vidjeti prije početka/sredine iduće godine.



Vizualno ne odveć privlačan, no iznimno igriv i pobornicima RPG žanra vrlo zanimljiv Might&Magic 7 uspio je naći svoje mjesto u svijetu igara, nadamo se da će to uspjeti i njegovom nasljedniku.

NOVI KONTROVERZNI NASLOV IZ RUKU TVORACA POSTALA

Flesh&Wire

Running with Scissors, kontroverzni razvojni tim poznat po još kontroverznijem naslovu Postal, zabranjem u nekoliko država diljem svijeta, odlučio se na izdavanje jednog još kontroverznijeg naslova. Ime njihove nove igre je Flesh&Wire, a ideja joj je toliko bizarna i otkačena da je u nekoliko riječi nije moguće ispričati. Uglavnom, u ulozi hibridnog polumurjaka koji je igrom slučaja završio u bizarnom spoju s nekom vrstom ljigave zelene amebe odlučujete se ubijati po svijetu koji je, pak, proždrijela jedna druga hibridna zla ljiga. Znam, zvuči glupo. No, bilo kako bilo, i sami tvorci tvrde, priča je jedna jedina stvar u ovoj igri koja je totalno nevažna, naglasak je na akciji koja će vas u nekim trenutcima začuditi svojom inovativnošću.



Ako fantastičnost svijeta leži u rukama ovakvih policajaca, definitivno nećemo daleko dogurati.

TALIJANI PROTJERUJU "ZLO"

Sve talijanske kopije Resident Evila zaplijenjene

Poseban odjel talijanske financijske policije, Guardia di Finanza, prošli je mjesec u nekoliko racija konfiscirao sve postojeće primjerke Resident Evila i Resident Evila 2 iz trgovina diljem Italije. Prema nekim tvrdnjama, ta vladina ograniztacija želi spriječiti prodaju ovih igara zbog njihovih izrazito nasilnih i, kako tvrde, "opasnih" scena kojima obiluju. Ubrzo nakon što je trgovinama zaplijenjena roba, došlo je do velikih pritužbi talijanskom odjelu Sonyja koji je nakon bezuspješnog prosvjedovanja protiv poduzetih mjera odlučio talijanskim distributerima vratiti nastalu financijsku štetu u vidu kompenzacije nekih drugih novijih naslova.





Nekima jednostavno nije jasna velika razlika između svijeta računalnih igara i stvarnosti, a Resident Evil je sve samo ne stvaran.

Ambiciozni Infogrames u kupovini

Kako izgleda Infogramesov ratni plan za 1999. godinu

Francuski Infogrames se nakon dužeg razmišljena odlučio na proširivanje svojih izdavačkih horizonata ne bi li ostao konkurentan divovima industrije računalne zabave poput Electronic Artsa, Activisiona i sličnih. Potez koji će mu zasigurno osigurati tu konkurentnost je kupnja dvaju vodećih proizvođačkih kuća računalne zabave, Accoladea i Gremlina, koje su svojim novim projektima vrlo šaroliko osvježile Infogramesovu liniju za ovu i iduću godinu. Uostalom, provjerite i sami trenutačni plan izlazaka Infogramesovih naslova...

- StarShot, June 1999.
- Independence War Deluxe, August 1999.
- V-Rally Edition 99, September 1999.
- Outcast, September 1999.
- Silver, October 1999.
- Demolition Racer, Fall 1999.
- Mission: Impossible, Fall 1999.
- Slave Zero, Fall 1999.
- Supreme Snowboarding, Fall 1999.
- Test Drive 6, Fall 1999.
- Test Drive Off-Road 3, Fall 1999.
- Test Drive Rally, early 2000.
- Test Drive Le Mans, early 2000.
- Test Drive Cycles, early 2000.
- Alone In The Dark 4, Fall 2000.



Test Drive franšiza je, čini se, okosnica oko koje Infogrames kani graditi svoj uspjeh.

PSX INFO



Eto, dečki su se vratili s E3-a i u prošlom broju iznijeli pregršt novosti koje govore o tome što nas očekuju u svijetu kompjutorskih igara. I što mi je sad činiti? Ostaje mi skupljanje sitnih vijesti koje su prošli mjesec preskočene ili su se tek pojavile u ovom sušnom mjesecu prije godišnjih odmora. Ljeto je doba kada igre ne izlaze, pa će svi ovdje spomenuti naslovi zablistati na našim konzolama tek jesenas. Neki čak i poslije.

UKRATKO

Namigni mi
U posljednjem izvješću za medije Namco se hvalio da će likovi u Soul Caliburu (nasljedniku izvrsne tabačine Soulbladea) imati detaljno razrađene facijalne pokrete pa će se dinamika borbe ocrtavati i na njihovim licima, što će cijeloj igri dati još jedno zrnce realnosti.

Omikron Bowie
Pjevačka legenda David Bowie potpisao je ugovor s Eidosom o skladanju zvučne podloge za akcijsku 3D avanturu Omikron: The Nomad Soul. Bowie će u igri posuditi svoj glas jednom od likova. Evo još jednog dokaza da se zabavljačke industrije sve više zbližavaju, i da će na kraju (filmska, glazbena, igraća) postati jedan veliki stroj za mlaćenje novca.

Još alata za PSX
Početkom lipnja Numerical Design je objavio da je sa Sonyjem sklopio pogodbu o uporabi njihovog 3D grafičkog enginea NetImmerse na novoj Sonyjevoj konzoli. Riječ je o "skupu programskih alata koji skraćuje razvoj prosječne igre za otprilike 6 mjeseci i može se rabiti u širokom spektru različitih igara". SCEI-ev čovjek Shinichi Okamoto je rekao da će "NetImmerse olakšati programerima da brže ovladaju golemim mogućnostima Playstationa 2 i već sada počnu kreirati igre za novu konzolu."

Stiže FF2!
Ne, nije Final Fantasy, nego Fighting Force, no i to je dobra vijest. Nastavak ugodne 3D tabačine u kojoj ste svojim likom šetali uokolo i tamanili horde neprijatelja dolazi nam s potpuno novim 3D engineom, grafikom likova i većom kompleksnošću igranja. Nadamo se da će se još uvijek moći kooperativno igrati udvoje kao i u prvom nastavku. Na našu sreću, iako izlazi krajem 1999., Fighting Force 2 predviđen je za "stare" Playstation konzole.

KONAČNO NASLJEDNIK DESTRUCTION DERBYJA!

Demolition Racer

Pitbull Syndicate, tvrtka odgovorna za Test Drive 4 i 5, sprema se napraviti još jednu igru u kojoj će automobili izvući deblji kraj. Bit će to neslužbeni nasljednik legendarnog Destruction Derbyja, čemu u prilog govori i činjenica da je veliki dio programerskog tima radio na oba nastavka te igre. U Demolition Raceru se utrkujete i uništavate automobile primjenjujući različite načine vožnje, što uključuju sve uobičajene opcije poznate iz DD 1 i 2 i još par dodatnih zamisli. Grafika je, ako je suditi po slikama, doista kvalitetna, a glazbenu podlogu čine posebno za igru pisane pjesme grupa Fear Factory i Empiron. Engine kojim će se igra služiti je prepravljeni engine Test Drivea 2, za koji programeri tvrde da će bez problema podnijeti i do 16 automobila pri akciji na podijeljenom ekranu (što bi zapravo značilo 32 komada – 16 na mojoj strani i 16 na prijateljevoj) bez primjetnog usporavanja. Živi bili pa vidjeli.







Ovdje se lijepo mogu vidjeti stupnjevi oštećenje kod potpuno čitavog i razbijenog automobila – sada već na prvi pogled možete odrediti koliko je još života u vašem stroju i hoće li izdržati još koji frontalni sudar.

PLEŠI MALI

Ovo je najnovija ludost za zaljubljenike u Bust a Groove – podij za plesanje koji se priključuje na vašu konzolu i prenosi joj pokrete vaših nogu po označenim mjestima kao signale upućene preko kontrolera. Na stranu to što će vam za kombinaciju triju tipki trebati i ruke, i to što pauziranje u presudnom trenutku od vas zahtjeva da se bacite na pod i dohvatite START, ovo je vrlo zanimljiv dodatak za igranje dolazećeg Bust a Groove 2 nastavka, a možda i nekih budućih dance-igara. Po cijeni od 15 $ možete ga naručiti na adresi **Nikita Gamesa**, a poštarina i carina ne bi trebale biti veće od tog iznosa.



Armorines se ubrzao

Evo konačno i slika iz igre koju smo najavili u prošlom broju. Budući da rabi preinačene i nadograđene engine iz Turoka i Forsakena, trebali bismo očekivati izvrsnu pucačinu, s temom sličnom nedavno popularnim Starship Troopersima (mislim na film). Datum izlaska malo je pomaknut, ali UNAPRIJED, pa će, umjesto za Božić, igra stići već krajem jeseni. Barem tako kažu.









FINAL FANTASY 9

San ili java?

Vijest da Square, uz to što sprema osmi nastavak Final Fantasyja za jesen, radi i na devetom nastavku buknula je poput baklje u sijenu. Kako su neprovjerene izjave počele pristizati sa svih strana, teško je bilo procijeniti što je istina, a što ne. Zato smo ovdje saželi ono što se može čuti, pa vi sami procijenite.

Prvo je stigla vijest da će 9. nastavak izaći na japansko tržište ubrzo po izlasku FF8 na američko i europsko (ove jeseni). Ova informacija došla je iz Digicube – jednog od malih japanskih poduzeća u vlasništvu Squarea. Vrlo brzo stigao je demant iz Squarea u kojem se tvrdi da se ne razmišlja o toj igri za Playstation. Sljedeću tvrdnju, da će FF9 biti jedna od prvih igara za Playstation 2, Square nije demantirao, što bi već moglo značiti da u njoj ima istine. Slične glasine mogle su se čuti i na E3, a već se počelo šuškati i o datumu izlaska – proljeće 2000. Otprilike u isto vrijeme osvanule su i ove slike, za koje se tvrdi da predstavljaju isječke iz probnih animacija FF9. Nakon toga, opet su se čule glasine da je Square potvrdio izlazak FF9 ISKLJUČIVO za STARI Playstation, i to u posljednjem kvartalu 2000., čime se cijela priča ponovno vratila na početak. Posljednje vijesti govorile su o priči igre. Po njima, FF9 će donijeti povratak Shinra Inc. na scenu, ali se vraća i Cloud. Tok priče bit će još zapleteniji nego u dosadašnjim nastavcima, a igra još duža.

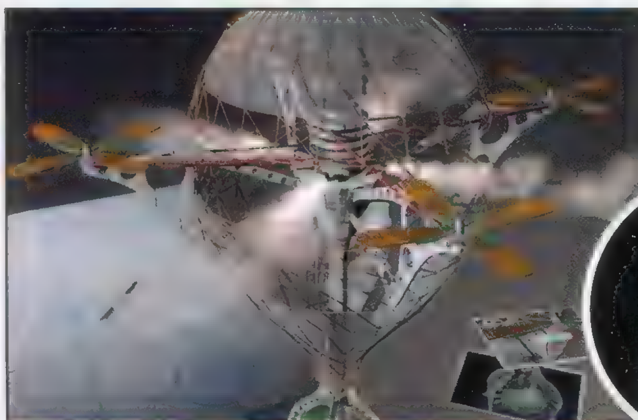
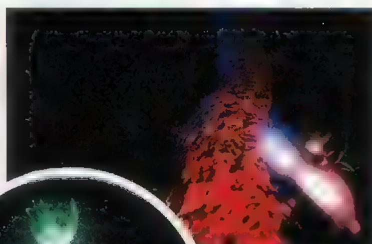
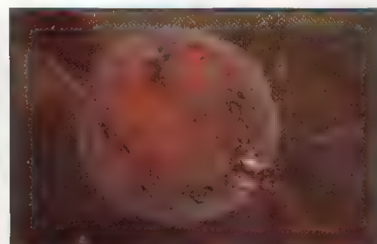
Što je istina? Za sada se ne zna. Square šuti i na svojim WWW stranicama ne objavljuje nikakve podatke, a sve ostale informacije trebalo bi smatrati neprovjerenima. No, lavina je krenula i sigurno ćemo uskoro dobiti neki konkretniji odgovor.

UKRATKO

Syphon će ponovno filtrirati!

Vijest koja je procurila na E3-u još nije dobila službenu potvrdu, ali je momci iz 989 Studiosa nisu ni demantirali. Rekli su samo da, zasad, o tome ne žele ništa reći. Govori se o nastavku popularnog Syphoon Filtera koji bi se u trgovinama trebao pojaviti do kraja godine. S obzirom na popularnost igre, nastavak bi bio logičan

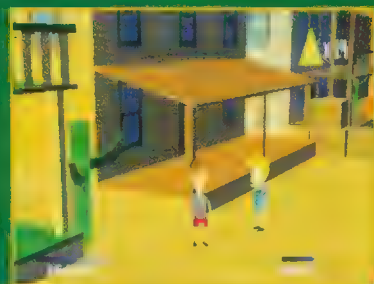
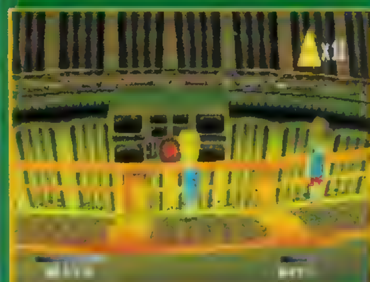
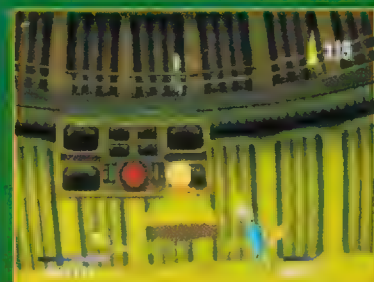
FINAL FANTASY IX

Kao što ni za jednu tvrdnju koja govori o izradi devetog nastavka ne možemo sa stopostotnom sigurnošću reći da je istinita, tako ni za slike ne možemo jamčiti da su zaista prvi pogledi na FF9. Svejedno, nisu loše.

Beavis And Butthead do Hollywood

Ova igra nije ni spomenuta ni prikazana na E3-u, a je li razlog tomu bila nekvaliteta ili prekratki rokovi, ne znamo. Uglavnom, riječ je o dvojici mladića koji polako padaju u zaborav iz kojeg ih se pokušava izvući još jednom igrom za konzole. Ovaj će se put momci naći u arkadnoj avanturi smještenoj u svijet filma, gdje će "rješavati probleme i razgovarati s ljudima". Hmmm, kakav zaplet. Sav sam se naježio. Ono što bi moglo povećati zanimanje za ovu igru u našem podneblju je činjenica da su većinu grafike za nju radili hrvatski crtači.

SLJEDEĆI ODDWORLD NA PS2

Iako će prije dolaska nove konzole, za Playstation izaći i treći od pet nastavaka Oddworld Quintologije – Munch's Oddysee, nedavno su u javnost izašle vijesti o igri potpuno nezavisnoj od ovog serijala koja će se odigravati u istom svijetu. *Hand of Odd* bit će 3D strategija na temu Settlersa u kojoj će veliki naglasak biti na ekologiji. Kao i u stvarnosti, prirodni resursi bit će ograničeni, ali će se pametnom uporabom moći obnavljati ili potpuno iskorijeniti neracionalnom potrošnjom. Sve vrste koje smo sreli u dosadašnjim igrama bit će i ovdje, a da bi popunili hranidbeni lanac, programeri obećavaju još i 12-ak novih. Uspije li se i u ovoj igri održati nivo kvalitete kakav smo imali u dosadašnjim Oddworld naslovima, vlasnike Playstationa 2 u zimu očekuje ugodno iznenađenje.



TECH INFO



Za ovo doba godine, kada svijet kao da usporava i svi se spremaju za ljetnu stanku (barem na Sjevernoj polutci...), iznenadili smo se količinom atraktivnih vijesti u računalnoj industriji. Novi procesori, nove grafičke kartice, novi sudski procesi, novi hardovi i za kraj malo Creativea koji kao da se pretplatio na ovu rubriku...

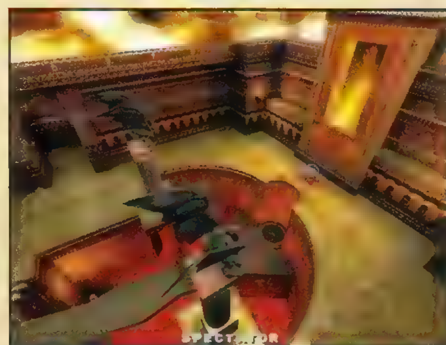
3Dfx

Čini se da 3Dfx-ovci, osim što tužakaju koga god stignu, rade i nešto korisno...

Već nekoliko tjedana, praktički od premijere Voodoo 3 i TNT 2 kartica, mrežom kruže glasine o novim 3D karticama u razvoju koje bi trebale stići na tržište najkasnije do konca godine. Jasno, ni nVidia, ni 3Dfx ne žele pokvariti izvrsnu prodaju svojih još vrlo novih modela kojima bi strelovito opala i cijena i potražnja da su im specifikacije javne. Uglavnom... 3Dfxov novi čip u razvoju je pod imenom Napalm. Sam čip bit će u .25 mikronskoj tehnologiji, kao i Voodoo 3, TNT2... 2D jezgra čipa bit će Bansheeova (koji je, usput rečeno, iznimno dobar 2D akcelerator, a ista ta jezgra nalazi se na Voodoo 3 karticama!), dok će 3D jezgra biti potpuno nova. Valja naglasiti da je ovaj novi 3D čip u razvoju već više od godinu dana, razvoj mu je počeo paralelno s onim Voodoo 2 kartica. Velika novost u svijetu 3D grafike bit će ugrađeni Geometry Engine kojeg mnogi smatraju "sljedećom velikom stvari" u svijetu 3D akceleracije.



Geometry Engine će uvelike rasteretiti procesor i omogućiti daleko kompleksnije scene u igrama. Kartica će biti sposobna iskoristiti 4 -128 MB SDRAM-a. Neka vas ova četiri MB ne uplaše, riječ je o OEM varijanti čipa koja ide na matične ploče. 32 bpp renderiranje i 24-bitni Z i W buffer itekako će razveseliti mnoge. Tu je također i famozni stencil buffer u 8 bita. Podržane su teksture do 32 bita, i to do rezolucije od 2048x2048 piksela. U karticu će biti ugrađena i kompresija tekstura. Sli je također pojam koji se vraća 3Dfx karticama, a ovaj put, kako stvari stoje, moći ćete ga ostvariti

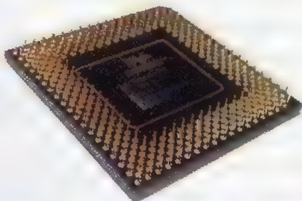


dokupnjom dodatnog čipa, a ne i same kartice. Predviđanja o brzini govore da će u nekim stvarima biti čak do 500% brža od trenutačnih favorita na tržištu... Kada? Kasna jesen, početak zime (predbožićno razdoblje..). A opet, možda i ne...

INTEL

Novi procesori na vidiku

Iako je Intel planirao izaći na tržište s Coppermine procesorima u rujnu, ta je premijera odgođena za mjesec-dva zbog kašnjenja u proizvodnji. Riječ je o novim Pentium 3 čipovima izrađenim u 0.18 mikronskoj tehnologiji s frekvencijama od 600 MHz i više, s L2 cacheom na čipu. Ipak, u rujnu će se pojaviti Pentium 3 na 600 MHz, ali izrađen u 0.25 mikronskoj tehnologiji. Zanimljivo je da su odmah po objavi ove vijesti neznatno pale vrijednosti Intelovih dionica. Inače, kako sada stvari stoje, za nove Coppermine procesore trebat će vam i nove matične ploče...





APPLE



Novi QUICK TIME 4 žari i pali Internetom zahvaljujući novim Ratovima zvijezda..

Konačno je iz BETE izašla i četvrta inačica Appleova videostandarda. Apple Quick Time 4,0 dostupan je za download već neko vrijeme i procjenjuje se da ga je dosad downloadalo gotovo 6 milijuna ljudi, kako Mac, tako i PC verziju. Novi standard unosi mnoga poboljšanja i nove mogućnosti. Glavni motiv kod 4 inačice QT-a je da postane glavni Internet standard za streaming videoaplikacije. Tu je i podrška za Quick Time VR koji omogućava pregled panoramskih slika ili 3D objekata. Posebno se ističe mogućnost preskakanja poglavlja u streaming videu. Također, Qt4 omogućava iznimnu kvalitetu videoclipova, tako da je pogodan za prijenos visokokvalitetnog videa (za Internet pojmove) pogodnog, primjerice, za trailere iz filmova. Pogledajte samo Star Wars Episode 1, čiji je trailer izašao upravo u novom QT 4 formatu, baš kao i televizijske reklame za isti film.



Fascinantno je izvedeno "premotavanje" filmova koji, osim savršeno glatke ubrzane slike, reproduciraju i ubrzani ton, što zna biti vrlo zabavno. Kozmetički dodaci uključuju nestandardno sučelje od brušenog metala, grafičku analizu zvučnog vala, bass i treble kontrole itd. Kako stvari sada stoje, budućnost Appleova standarda je prilično izvjesna čak i na PC tržištu, no ne smije se zanemariti ni Real Media s njihovim Real Videom, a prema posljednjim glasinama i Microsoft sprema nešto slično - ali besplatno!

vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca...

NAJBOLJI PRENOSIVI MPEG 3 PLAYER?

Kad se Creative Labs uključi u proizvodnju nekog proizvoda, onda svi znaju da je stvar ozbiljna. Nedavno je Creative izbacio na tržište NOMAD, na prvi pogled još jedan Mpeg 3 Walkman.

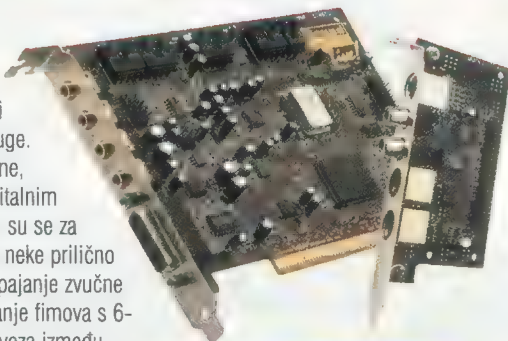
Zajedničkim trudom eksperata iz Creativea i njegove podružnice Emu-Ensoniq, specijalizirane za proizvodnju digitalnih glazbenih uređaja koji se rabe po studijima diljem svijeta, stvorili su NOMAD, prvi Creativeov Solid-State prenosivi Mpeg 3 player. No, mnogi dodaci na osnovni player čine NOMAD iznimno zanimljivom stvarčicom. Dodatne mogućnosti uključuju snimanje glasa (rabe NOMAD kao diktafon ili podsjetnik – moguće je snimiti čak četiri sata zvučnog zapisa), FM radio prijemnik ako vam dosadi dvosatni izbor koji nudi 64 MB Flash Ram kartica i LCD ekran sa skrolirajućim imenom izvođača i pjesme. Šlag na tortu su baterije koje se iznova mogu puniti. Dostupne su dvije verzije playera, a razlikuju se po prostoru dostupnom za skladištenje pjesama, 32 i 64 MB. Kao i Rio, i NOMAD je neuporabljiv bez osobnog računala koje služi za nakrcavanje srebrnog ljepotana pjesmama. Uskoro će se na tržištu pojaviti i zanimljivi dodaci za NOMAD: nadogradnja memorije, adapter za automobil, headsetovi (kombinacija slušalice-mikrofon) i torbica. Ako tražite više informacija o NOMAD-u, obvezno posjetite službeni website ovog playera, gdje je moguće skinuti brojne pjesme u Mpeg 3 formatu.
http://www.nomadworld.com/ . Cijena? 249$ za 64 MB verziju i 169$ za 32 MB verziju.



CREATIVE

Kako na odličan način nadograditi SB Live! Value karticu...

Kao što znate, razlika između SB Live! pune i Value verzije je u dvostruko većoj cijeni prve i u nedostatku većine bundliranog softvera i dodatne kartice s digitalnim izlazima druge. Mnogi vlasnici Live!-a, uključujući i mene, prije godinu dana nisu znali što bi s digitalnim izlazima koje nudi puna verzija i odlučili su se za jeftiniju Value! verziju. No, sada postoje neke prilično važne aplikacije digitalnog izlaza, npr. spajanje zvučne kartice na Dolby Digital pojačalo i gledanje fimova s 6-kanalski zvukom kao u kinu ili digitalna veza između zvučnika i zvučne kartice, odličan primjer su novi Creativeovi FPS2000 zvučnici. Nova će dodatna kartica vašu Value Live! karticu obogatiti SPDIF i RCA digitalnim izlazom i ulazom i DIN digitalnim izlazom. Cijena joj je oko 50$, što je mnogo manje od razlike u cijeni Value i full verzije Live ! kartica u trgovinama.





Microsoft oduševljen

Kad Microsoft stane iza neke tehnologije, onda je jasno da je ta tehnologija kvalitetna. Ovaj put riječ je o Creative Labsovom proširenju Direct Sound 3D-a koje nudi svojim Creative Audio Ekstenzijama (skraćeno EAX). Riječ je o hadverski akceleriranim višekanalnim efektima koji odlično dočaravaju prostornost i 3D zvučni okoliš. Sve novije popularnije igre podržavaju EAX, a Microsoft je najavio da će biti uključen i u DirectX 7. Dakle, možemo očekivati još veću popularnost Creativea, još veću prodaju njihovih odličnih zvučnih kartica, i još mnogo odličnog 3D



Top ljestvica — Što očekujemo

I u ovom briju predstavljamo ono što bismo najviše željeli vidjeti na našem stolu za testiranje.

1. Dreamcast
2. Voodoo 3 3500
3. Riva TNT 2 Ultra
4. Creative Labs FPS 2000
5. Microsoft Intellimouse Explorer



IBM

Novi hardovi. Dva rekorda - svjetski najveći i najmanji hard disk...

IBM, poznat po iznimno kvalitetnim tvrdim diskovima, svoju je bogatu ponudu proširio jednim iznimno velikim i jednim nevjerojatno malim tvrdim diskom. Prvi je kapaciteta mamutskih 37 GB (!!!) na običnih 3.5", usporedivih performansi s onima od 10 GB. Kao glavni adut ističe se njegova cijena, koja bi trebala biti prilično niska po MB. Drugi nam je disk zanimljiviji jer predstavlja nešto prilično novo. Riječ je o disku od 340 MB (microdrive serija) namijenjenu uporabi u digitalnim kamerama u malim prijenosnim računalima (slabiji modeli nazivaju se još PDA – personal digital assistant) i solid state audio playerima (čitaj, prenosivim Mp3 playerima). Microdrive pohranjuje podatke na disku veličine novčića, a teži manje od AA baterija. Iako vam se 340 MB čini malo, daje neslućene mogućnosti prijenabrojanim kategorijama uređaja. Na 340 MB stane oko 1000 komprimiranih fotografija, gotovo 6 sati mp3 glazbe (zamislite da imate prenosivi CD changer za 6 CD-a), ili sadržaj čak 200 klasičnih 1,44" FDD disketa. Cijena mjesta za skladištenje kod microdrivea daleko je niža od najbližeg konkurenta. Nakon predstavljanja ovog uređaja očekuje se veliki skok u uporabljivosti najmanjih palm-top osobnih računala temeljenih na Windows CE operativnom sustavu.

3DFX protiv Creativea!

Kad 3Dfx-u opasno zaprijeti konkurencija, oni odmah udare po njoj sudskom tužbom...

Creative Labs je isprogramirao posebne Unified drivere koji omogućuju igranje Glide only igara na njihovoj TNT (2) kartici. Prije toga su ekskluzivno pravo pokretanja Glide igara imale 3Dfx-ove kartice, što ih je činilo za koplje boljima od konkurencije. Unified je Glide Wrapper, programčić koji prevodi instrukcije iz Glidea u Direct3D. Zanimljivo je da je Unifield teoretski lako prilagodljiv i ostalim D3D karticama, no prilično je očigledno zašto ga Creative želi učiniti ekskluzivnim za svoje TNT temeljene kartice. 3Dfx ih tuži da su povrijedili njihov patent koji imaju na Glide, dok se CL brani činjenicom (bila ona istinita ili ne) da su Unified isprogramirali rabeći se javno dostupnim informacijama.

Wing Commander na veeeeeelikom ekranu

Iako već duže vrijeme znamo i pratimo novosti vezane uz film napravljen po serijalu igara Wing Commander, odlučili smo vam ga predstaviti tek sada, pred premijeru u hrvatskim kinima. Pročitajte o tome kako je Chris Roberts sa svojom nadarenom ekipom iz Digital Anvila prebacio nezaboravni space-fighting doživljaj s računala na kinoplatno...



Freddie Prinze Jr. (s kacigom) je u ulozi Christophera Blaira, novopridošlog guštera s letačke akademije nevjerojatnih psihofizičkih sposobnosti



Freddie Prinze Jr. U lovu na izvanzemaljsku napast



(slijeva nadesno) Matthew Lillard, Freddie Prinze Jr. i Tcheky Karyo spremaju se za borbu

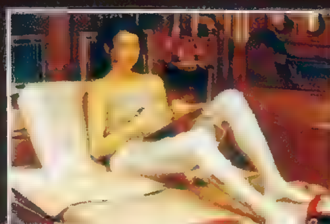


Chris Roberts daje naputke svojim glumcima prije početka snimanja scene

Godina je 2654. Konfederacija je u brutalnom ratu s beskrupuloznom, krvožednom izvanzemaljskom rasom, Kilrathijima. Kilrathi su došli u posjed moćnog kompjutorskog navigacijskog sustava koji planiraju iskoristiti protiv svojih neprijatelja, ljudi, da bi preskočili ratnu frontu i udarili ravno po Zemlji. Između Zemlje i izvanzemaljske najezde stoje samo 3 hrabra pilota. Glavni od njih je Christopher Blair (kojeg ne glumi Mark Hamill, nego Freddie Prinze Jr.), gušter, koji je tek završio akademiju, no njegovo neiskustvo nadoknađuje njegova zadivljujuća vještina upravljanja svemirskog lovca. Blairov kompić, Todd 'Maniac' Marshall, je bahat i neodgovoran letač s elementom ludila u psihičkom profilu. Sve voli raditi na svoj način, jer je, niste ni sumnjali, najbolji. Što više pravila prekrši i što se više izbahati, to bolje. Treći, tj. treća je prekrasna Jeanette 'Angel' Deveraux', kapetanica grupe svemirskih boraca. Upravo njih troje posljednja su nada ljudskog roda. U SF filmu tipa Wing Commander dobar dio radnje i najvažnijih događaja postiže se uporabom specijalnih efekata. Chris Roberts je kao direktora fotografije na filmu zaposlio Thierrya Arbogasta, poznatog po njegovom radu na Petom elementu. Budućnost ljudskog roda nije oslikana idealno, kao u većini SF utopijada. Ljudski rod je raskomadan u frakcije, a problema koji nas tište danas (primjerice, rasizam) je više nego ikad. I tehnologija je daleko od savršenog. Brodovi izgledaju kao da će se svakog časa raspasti. Nema blještavila Star Treka, sve je nekako realnije. Izradu svih 250 scena u kojima su rabljeni specijalni efekti nadgledao je Chris Brown (Starship Troopers, Air Force One). Svi specijalni efekti napravljeni su ili kompozicijom stvarnih glumaca i digitalnog krajolika ili je sve stvoreno digitalno. Ipak, vidljivo je da je za film utrošeno znatno manje novca nego na neke druge SF blockbustere. Posebna pozornost posvećena je izradi Kilrathia. Ova čudovišna stvorenja napravljena su kombiniranjem ljudske glume i animatroničkih pokreta. Kako su Kilrathiji visoki u prosjeku 250 cm, glumci koji su ih pokretali gledali su kroz rupu na prsima, a pokreti lica su upravljani daljinski. Iako je vidljivo da je u izradu Kilrathija uložen veliki trud, moram priznati da su mi izgledali pomalo smiješno... Glasine o Wing Commander filmu kruže miljeom kompju-



Freddie Prinze Jr. (lijevo) tješi ozlijeđenog prijatelja Mathew Lillarda



Zapovjednica Saffron Burrows uživa u rijetkom trenutku odmora



Saffron Burrows kuraži pilote svoje jedinice



Pogledajte samo te kompjutorski generirane efekte



Od viška efekata u SF filmu glava ne boli

DIGITAL ANVIL

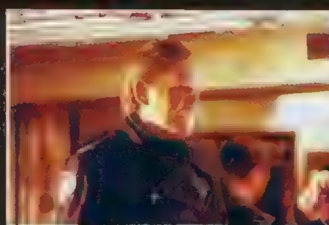
Digitalni Nakovanj je multimedijska kompanija koja stvara zabavni softver. Stvorio ju je Chris Robwerts, tvorac ultrapopularnog Wing Commandera. Glavna zadaća njegove kompanije je stvaranje filmova i kompjutorskih igara 'visokog profila i masovne popularnosti'. Zanimljivo. Zlobnici bi rekli prepotentno... Digital Anvil pod multimilijunskim je ugovorom sa Microsoftom, a plodovi ovog udruživanja trabali bi biti vidljivi još ove godine kada će Microsoft izdati neke igre izrađene u Digital Anvil studijima. Središte kompanije je u Austinu u državi Texas. Digital Anvil zapošljava 78 programera, umjetnika, dizajnera i glazbenika.



Tcheky Karyo je Paladin



Jurgen Prochnow igra Geralda



9. David Warner je Tolwyn

torskih igrača otkada je izašao četvrti nastavak ove igre (bilo je to još u davno pred3Dakceleratorsko doba...). Snimanje filma je nekako bio logičan korak jer je svaki sljedeći Wing Commander imao sve bolje i razrađenije filmske međuscene. Prva dva WC-a imali su relativno spartanske međusekvence, no bilo je to prije desetak godina. Treći je nastavak dolazio na 4 CD-a, mnogo i za današnje standarde, dok je četvrti na bolesnih 7 CD-a (srećom postoji i DVD verzija). Za izradu četvrtog nastavka potrošeno je preko milijun dolara, što je za svijet kompjutorskih igara apsolutno nevjerojatno! No, jedino na što nisu računali u Digital Anvilu je da im deset puta veći budžet neće donijeti Blockbuster film, nego nešto što bi se prije moglo svrstati pod B produkciju. Ipak, rijetki je događaj da neka igra dogura do filmskog platna, i mislim da je dužnost svih nas, ako radi ničeg drugog, a onda radi toga što volimo igrati kompjutorske igre, pogledati ovaj uradak.

http://www.wcmovie.com



Braveheart



▲ Evo, ovdje smo našli tih pet plavih baba i malo ih tup- tup lopatom po rebrima.

NAJAVLJUJE **Damir Rukavina**

Priča započinje famoznim 20th Century Fox filmom, a ne staroškotskim folklorom. Kao što ste i sami zapazili, riječ je o igri u kojoj ludi Škoti jedni drugima izbijaju zube, a ponekad to čine i Englezima. Igra je u 3D-u. Aha... Dobro... Nakon što sam vam uništio užitak otkrivanja o kakvom je remek-djelu riječ, smatram da bih mogao vratiti svoj novinarski rejting.

Naime, ovo ni u kojem slučaju nije sve što biste mogli čuti o Braveheartu, novoj Eidosovoj strategiji. A, neeee. Tu su i gomile rendanih Mel Gibsona koje smo dobili u press materijalima. U redu, u ikonografiji ovog glumca/redatelja ima nešto zbog čega ljudi ponekad kažu da je najbolji od svih. Doduše, ja ih nisam nikad čuo, ali pretpostavljam da takve osobe postoje. K vragu, tko se barem jednom nije identificirao s našim macho Amero-Australcem (ili obrnuto) dok u Paybacku prosvirava glavu sadističkom negativcu? Kako god bilo, ikonografija koju nam je škvadra iz Eidosa namjeravali servirati pomalo podsjeća na neka deplasirana reklamiranja koncerata nekih kvazibalkanopopfolk bendova sredinom devedesetih. Sve u svemu, Braveheart se vrti oko nekoliko vrlo očitih elemenata. Prvo i prvo: igra je teško nakrcana Mel Gibson ikonografijom, tako da je očito da se pokušava prodati škvadri koja je uživala u filmu. Kao drugo: tu nije riječ o Command & Conqueru, iako mi se ideja jako sviđa... Tko zna...možda se jednom sjetim napraviti neku sprdačinu u Photoshopu. Naravno, šala o igri u kojoj se gomila Škota međusobno







Prvi sat ženskog plesnog tečaja "Kra!" započeo je s malim poteškoćama: "a sad jedan, pa dva, pa...donesi zavoje...pa jedan pa dva".







rešeta čekajući da ih se još par proizvede u Scotsman production factoryju nema veze s onim o čemu je ovdje riječ. Da, istina je...ovdje se proizvode Škoti, ali na pomalo prirodniji način (recimo da je riječ o obiteljskoj igri i tekstu namijenjenom manje-više moralnoj srednjoj klasi intelektualaca, pa neću nastaviti o tome...Osim toga, ako vas takve stvari zanimaju, pitajte tatu ili kupite časopis koji obrađuje te teme). Blic...povratak u stvarnost. Konkretno, ono što smo vidjeli izgleda iznimno zabavno pa se čini da će ovo biti druga igra u povijesti čovječanstva koja će iskoristiti svoju skupu filmsku licencu. Iskreno se nadam, s obzirom da znam kako Fox dere kožu svojim cijenama i legalnim postupcima. Da ne bih mlatio praznu slamu, samo ću podsjetiti na, primjerice, sve X-files web stranice (osim one Foxove) koje su pravnim putem dovedene u čistu ilegalu. Nije li zabavno promatrati kako netko iz čiste škrtosti spušta ambiciozni fan-pokret na nivo digitalnog kriminala. No dobro. S obzirom da smo nakon dugo vremena napokon uspjeli doći do opširnijeg materijala o ovoj novoj strategiji, malo ćemo se pozabaviti konceptom igre. Drugim riječima, ako ste ikada poželjeli postati škotski vođa klana, sasvim smo sigurni da će vas ovaj detaljan prikaz zaokupiti barem na trenutak. Dobrodošli u srednji vijek (miris gnoja u pozadini).

Management

Kao što sam maloprije spomenuo, u Braveheartu nastupate u ulozi jednog od škotskih plemenskih vođa koji se kolju međusobno, a bogme i s Englezima. No, iako bi to nekim ljudima fakat pasalo, moram spomenuti da te vesele aktivnosti ne čine većinu radnog dana. Drugim riječima, Braveheart nudi temeljiti management svakog aspekta svog prosperitetnog društva. Naime, osim klasičnih i već mnogo puta viđenih "nahrani vojsku" opcija, ovaj vam je put ponuđen potpuni spisak warlorda i konstitucijska koncepcija vašeg malog sela. Preko informacija i osiguranih putova za kurire, narod vam pruža potporu (a ponekad i zaštitu, ako shvati da vas je premalo, a da neprijatelj dolazi u velikom broju). Naravno, stvari ne ostaju samo na nekoj vrsti međusobne interakcije naroda i vojske (mislim da ste ovo dugo čekali), nego i prave pravcate gradnje utvrda, dvoraca, obrana i sela (sjećate li se one fore s kolcima i katranom na travi?). Krajnji efekt koji bi igra trebala uhvatiti u svom punom zamahu je kontrola gotovo cijele Škotske i management gomile podivljalih ljudi sa simpatičnim naglascima. Super, ha?

Rent-a-Scotsman

U slavno doba starog engleskog poluotoka, Škoti su hrabro pružili otpor tadašnjem nasilnom britanskom kraljevstvu i njihovim pokvarenim imperijalističkim manipulatorima. Gadno je bilo što su Englezi imali brojniju i teže naoružanu vojsku. Tu je i bio keč. Naime, glavni minus škotskih plemena bio je u tome što su većinu vremena provodili međusobno se popikavajući. To je dovelo do nestalnih saveza koji su bili jednostavno premaleni da bi se mogli suprotstaviti daleko bolje naoružanoj masi britanske kraljevske garde. To je trajalo dok jedan poljodjelac pod imenom William Wallace nije ujedinio sva škotska plemena i skoro sravnio britansko carstvo sa zemljom. Barem smo tako naučili u kinima. U igri se cijela priča vrti oko sličnog koncepta. Naime, vi kao jedan od škotskih plemenskih vođa širite svoj teritorij, borite se sa susjedima samo zato da biste jednog dana sredili Britance i živjeli sretno do kraja života (što je obično bilo na svitanju neke gadne epidemije). No, mi, kao pojedinci koji takva veselja (nadam se) doživljavaju sjedeći za katodnom cijevi igrajući igre slične tematike, ovakvim se stvarima približavamo s daleko većim liberalizmom i daleko manjim strahom od depraviranja prouzročenog nekom smrtnom ranom. Braveheart nas kao potencijalne menagament-strategijske fanove stavlja upravo u kožu gospodina Wallacea ili jednog od njegovih susjeda. Njihove kolektivne ambicije su, naravno, vrlo profinjeno izbalansirane između širenja teritorija i masakriranja engleskih okupatora. Naravno, ovakve se igre ne svode samo na suhoparno mlaćenje ili neku real time strategiju. Vjerovali ili ne, ovdje je riječ o 3d igri s pravim pravcatim mikromanagementom a la SimCity. Stoga, prođimo kroz najavljene segmente i pokušajmo malo pojasniti što neki igrač može učiniti s par somova virtualnih Škota.



Borba

Ovaj slatkiš koji Braveheart najviše reklamira je (pogodili ste) ekran. U potpunosti smješten u 3d engine, Braveheartov svijet je detaljno prebačena karta Škotske. Što znači da je s malo više rada moguće izvesti emulator vremenskih prilika. Da bude još bolje, bojna je polja doslovce moguće generirati bilo gdje na golemoj mapi. Da ne spominjemo i pravi veliki teren i mogućnost izvođenja sukoba u stilu onih u filmu. Naravno, iako se igra promovira da radi i na low end sustavima, sasvim sam siguran da će sve teći u finom ritmu tek na mid i high end pc konfiguracijama. No, hvala Bogu, Hrvatska je puna takvih. Natrag na igru. Prava stvar će biti nevjerojatne bitke u kojima sudjeluje gomila protagonista kojima se igrač može doslovce zumirati pod kilt (pitanje ukusa). Ako još spomenemo borbe u gradovima, po klancima, na rijekama i slično, sasvim sam siguran da Eidos ima hit na svojim rukama. Nadajmo se najboljem!



Smo se dogovorili? Samo po jedno pivo pa van. A ako mi netko počne mahat mačem, tako ću ga isprebijat da će mu se djeca sa šljivama rađat.

TOPSECRET: Na putu do Los Angelesa: čarter letovi

Ako ste pomislili da smo se dotičnih Braveheart materijala domogli na E3-u, njet! Pravo podrijetlo ovih opširnih top secret detalja o nadolazećem hitu seže do škotskog kampa na sjeveru Velike Britanije. Pitate se zašto? Zato što su Krešo i Kristijan završili kao zarobljenici McRoth klana ulaskom u pogrešni zrakoplov. Prvi je problem vjerojatno iskrsnuo kada su shvatili da se nalaze u zrakoplovu za prijevoz stoke. Nakon toga je sve manje-više krenulo nizbrdo. Ove su fotografije snimljene kamerom hrvatskog turista H. Š. iz Soblinca koji nije izvukao živu glavu.



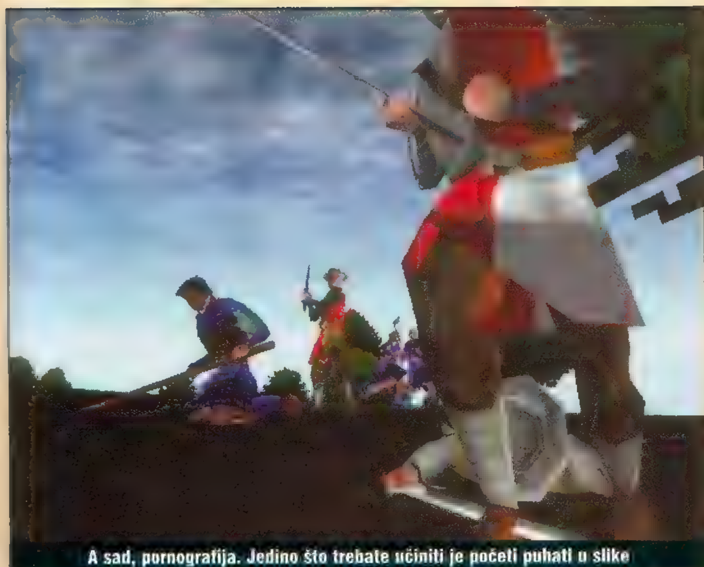
Prva je top secret fotografija snimljena na samom početku ovog mučnog zločina počinjenog od strane škotskih ekstremista McRoth klana. Naime, svake se godine u ovom selu održava turnir bacanja balvana po inozemnim turistima. I eto, baš su na taj famozni dan Krešo i Kristijan krenuli na E3. Konsekventno, poljoprivredni zrakoplov "zvijezda 45", na kojem je kupljen čarter let (polje kukuruza puta dva, Pariz, Los Anđelovac) doživio je prisilno slijetanje na području sjeverne Škotske. Odmah nakon osnovnog snalaženja (izgradili šator, prebili babu), lokalno ih je pučanstvo pozvalo na turnir bacanja balvana po turistima. Nakon nekoliko minuta udomaćivanja (zakopavanje do vrata u zemlju), turnir je započeo, a H. Š. je mučki ubijen već u prvom krugu. Strah je postajao sve veći.



U trenutku najveće panike škotske su šume počele odjekivati patriotskom Hacker himnom "alkohol po 3 kune", a u pozadini se čuo užasavajući zvuk vatrogasnog kamiona. Tereza se mogla zakleti da je čula i "jedanejst vatrenih jedanejst..". U tom trenutku, glava škotskog zločinca eksplodirala je uslijed blagog udarca vatrogasnog kamiona. S najvećom nadom u suznim očima, Kris i Krešo su se jedino zapitkivali tko li je taj dobrotvor koji je spasio hrvatsku igraću delegaciju za L.A, tko li je ta slava i dika cijeloga hrvatskog naroda? Će mu ljubim lijepu malu glavu, će mu teta kupi bicikl!



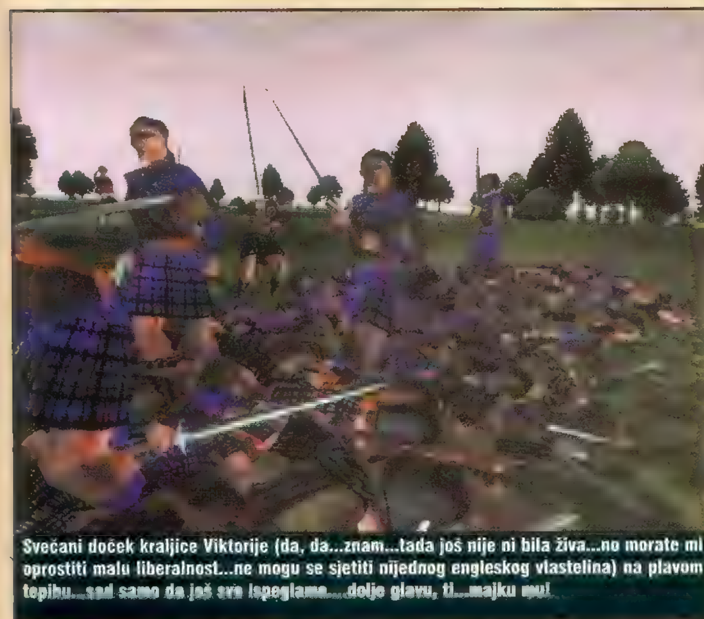
Da, vjerovali ili ne: na "zvijezdi 45" je bio još jedan putnik. Tako je: sin naše države, ma poljubim ga u čelo, Davor Šuker. U posljednjem je trenutku naš najbolji nogometaš dohvatio najbliži vatrogasni kamion te se, što je brže mogao, vrtoglavo sunovratio i dubretu razbio glavu. No, Kristijan i Krešo nisu znali da se urođeni nogometaški instinkti teško svladavaju. "Evo dečki! Sad ide centaršut." E, da...u trenutku slabosti i zaprepaštenosti zapanjenih seljana Kristijan se uspio domoći materijala za Braveheart. Časna pionirska.



A sad, pornografija. Jedino što trebate učiniti je početi puhati u slike



Tko zadnji: magarac!



Svečani doček kraljice Viktorije (da, da...znam...tada još nije ni bila živa...no morate mi oprostiti malu liberalnost...ne mogu se sjetiti nijednog engleskog vlastelina) na plavom tepihu...sad samo da još sve ispeglamo...dolje glavu, ti...majku mu!

Kad će?

Dobro pitanje. Vidite, proizvođači kao datum izlaska robe najavljuju prvi mjesec onog dijela godine kada interni marketinški tim zaključi da će igra izaći. Dakle, ako u najavi napišu da igra izlazi u srpnju, možete je očekivati u drugoj polovici godine. Možda ovo zvuči smiješno, ali ako malo pogledate najave, vidjet ćete da je to točno. Evo, recimo da želite igrati Tiberium Sun i ako ste, primjerice, mislili srkati sokić i Kaneu gazit po jajima s Mamoth tankom u osmom mjesecu, bolje će biti da tu fanticu stavite u frižider jer su posljednje najave zagurane skroz u deseti mjesec. Zašto? Zato jer se igre ne prodaju dobro u desetom. Vrlo logičan potez. Štoviše, ako ste se nadali bilo kojoj velikoj igri koja je najavljena za osmi mjesec, budite sigurni da ćete je igrati u božićnom ugođaju. Braveheart mi je svojom komičnom izjavom "druga četvrtina 99." zamalo uspio izmamiti osmjeh na lice. Naime, budite sigurni da će igra izaći: za Božić. Zbog čega? Vrlo jednostavno. Kao prvo, ako je itko vidio trailer, neka mi se javi. Ako je netko opazio da je negdje postavljen working demo, neka mi ga slobodno pošalje. No, da ne budemo potpuni cinici, mogli bismo reći da....slabo mi je...žalim...ništa od pohvala. Vidite, iako ja nastojim o Braverheartovom release dateu govoriti pozitivno (k vragu, igra mi se fakat sviđa), tu je uvijek taj hladni profesionalizam i praktički neuništivo sedmo i pol čulo koje mi govori da će ovaj Eidosov hit (no doubt about it) izaći mnogo kasnije negoli je to najavljeno. Kako god bilo, vjerujem da će igra biti super i da će ljudi uživati u završnom proizvodu.

A do tada...igrajte Machines, Warhammer: Dark Omen ili TN: Kingdoms. U strpljenju je spas.

Multi-Scotsman

Ma koliko novih igara izašlo, pitanje je uvijek isto: "je l' ima ono kad više ide pa je?" U redu, možda je sintagmatska konstitucija tog pitanja ipak poprilično ovisna o kvocijentu inteligencije osobe koja ga postavlja. Odgovor u Braveheartu jest:"da". I da budem iskren, (ovaj put za istač), skoro sam siguran da će se Braveheart zbog toga najviše i prodavati. Da ne duljim, sve će biti smješteno u fenomenalan koncept borbe sličan onome u Warhammeru. Naime, kako nam je rečeno, igrači će imati priliku da svojem ratničkom geniju utrljaju point-based vojske. Što na hrvatskom znači da će svaki igrač napraviti vojsku po određenoj univerzalnoj vrijednosti (2000 bodova ili nešto slično) kupujući regimente po dopuštenoj cijeni. Nakon toga će vojske biti postavljene u start zone i bitka će početi u punoj snazi, gdje će igrači pobjeđivati, osvajati lokacije, uništavati protivnika ili nešto slično. Dok ovo pišem, na pamet mi je pao još jedan naslov koji će imati intuitivan multiplayer: "Shogun:total war". No, natrag na Braveheart. Glavni efekt kod izbora vojski će, osim reljefa, biti i vrijeme. Drugim riječima, sasvim slobodno preporučujem da pokušate pucati sa strijelama uzbrdo neću dok pada kiša. Efekti će biti spektakularni. U svakom slučaju, ovo malo čudo mnogo obećava. Nadajmo se da neće upropastiti fenomenalnu priliku da naprave decentni multiplayer.



Sjajno je imati kućnog ljubimca. Pametnog, snažnog, pouzdanog.

Senso računalo je upravo takvo. Sa svojim **Intel® Celeron™** ili

Intel®Pentium® procesorom **učinit će sve što mu se naredi.**



GC-333DTKa

Intel® Celeron™ procesor 333MHz
Intel® 440LX AGPset
32MB SDRAM DIMM memorija
AGP S3 Trio 2X 3D, 4MB video
4.3GB Ultra ATA33 hard disk
Ethernet 10/100 PCI kartica
Mini tower kućište
Tipkovnica, miš i podloga
15" monitor digital OSD

cijena: 4445.00* kn

GC-366DTKs

Intel® Celeron™ procesor 366MHz
Intel® 440BX AGPset
64MB SDRAM DIMM memorija
nVidia Riva TNT 16MB SDRAM video
4.3GB Ultra ATA33 hard disk
Creative Labs Soundblaster 64
Zvučnici 180W
CD ROM 32x
Mini tower kućište
Tipkovnica, miš i podloga
MS Windows® 98 CD
15" monitor digital OSD

cijena: 6365.00* kn

GD-400DTKs

Intel® Pentium® II procesor 400MHz
Intel® 440BX AGPset
64MB SDRAM DIMM memorija
nVidia Riva TNT 16MB SDRAM video
4.3GB Ultra ATA33 hard disk
Creative Labs Soundblaster 64
Zvučnici 180W
DVD Sony 5x
Mini tower kućište
Tipkovnica, miš i podloga
MS Windows® 98 CD
15" monitor digital OSD

cijena: 8479.00* kn

GK-500DTKa

Intel® Pentium® III procesor 500MHz
Intel® 440BX AGPset
128MB 100MHz SDRAM memorija
Matrox Mill G200 16MB
9.1GB SCSI
Adaptec AHA-2940 UW
Creative Labs Soundblaster 64
Zvučnici 180W
CD RW Yamaha E-IDE 4416
Tower kućište
Tipkovnica, miš i podloga
MS Windows® NT 4.0
*19" monitor digital OSD 1600*1200*



* u cijenu nije uračunat PDV.
Kredit šest rata bez kamata



BATTLEZONE 2

Battlezone 2, hoćemo li ponovo zaigrati za majčicu Rusiju?

NAJAVLJUJE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Pandemic Studios
IZDAVAČ	Activision
PLATFORME	PC, N64
IZLAZI	Ljeto 1999.

BATTLEZONE je bila igra koja je iznjedrila nešto uistinu novo. Nakon silnih najezda RTS i FPS igara, netko se sjetio da bi se to moglo spojiti u jednu igru - tako je nastao novi žanr, akcijska strategija. Makar se činilo nemogućim spojiti tako nešto, Battlezone je dokazao suprotno.

Prženi ognjem i mačem, morali ste naređivati da se daleko od vatrene linije skupljaju resursi jer bi inače ostali bez sirovina, a to bi značilo propast. Ako vam je pak bio gušt biti "on foot", tj. pješice prevaljivati silne kilometre, mogli ste izaći iz vozila, došuljati se do neprijatelja i javiti svojim jedinicama neka krenu u napad. Jednom riječju, to je bio gušt.

U to se vrijeme mnogo polagalo na treću dimenziju, tako da smo imali teren s uzvisinama (sjetite se samo misije gdje je neprijateljska baza bila smještena navrh brda sa samo jednim ulazom) i udubinama te smo mogli obasipati vatrom jedinice koje su se pokušavale popeti do nas. Sada se radnja odvija na planetu koji ima svoju vegetaciju, floru i faunu te se razlikuje od puste površine Mjeseca koja nije nudila previše mogućnosti za stavljanje tekstura tla. Sada ćemo se diviti krajolicima, konačno ćemo moći sjuriti se iza kakvog stabla ili prirodne prepreke i odahnuti od laserskih zraka koje su bile upućene za nama.

Novi Battlezone će izgledati prekrasno. Sva snaga vašeg 3D ubrzivača će doći do izražaja, a o efektima ne treba ni govoriti. Glatka grafika, ispreletena s vremenskim prilikama i neprilikama koje dolaze u naletima, trebala bi nam omogućiti sate i sate zabave. Tako sada vidimo atmosferske prilike na nebu prepunom oblaka, više nema statičnih objekata (nebo kao dio scene je Unreal digao na novu razinu). Eksplozije će biti dosad nešto neviđeno, a dodatni poticaj će nam dati zvuk koji će nas okruživati u tri dimenzije.

Ipak o nekim drastičnim promjenama nećemo govoriti jer koliko može napredovati već skoro savršeni spoj nitko ne zna. Teško je očekivati da igra koja je postavila nove granice još jednom napravi isto tako revolucionaran korak. Nemojte me krivo shvatiti, poboljšanja ima. Zasad se zna da ćete moći igrati s dvije rase, ISDF (International Space Defense Force, znaci pozitivci) i Scions. Odmjeravat ćete snage na tri planeta, Bane, Pluto i Mire. Bane je napušteni planet na kojem je nekoć živjela napredna civilizacija, ali je izumrla, a zasad je poznato da postoji napušteni sustav podzemne željeznice pa se čini da ćemo se natjeravati u zatvorenim prostorima. Mire je zeleni planet, prepun prašuma i prastarih ruševina, pun vode, tako da možemo očekivati brčkanje u potočiću. Inače, to je prvi planet koji je izašao u javnost. I na kraju Pluto (ili, po naški, Pluton), jedini "pravi" planet. Kako znate, Pluton je najudaljeniji planet našeg Sunčevog sustava i zato dobiva malo svjetla, što mu daje plavičastu nijansu (zato ga i nazivaju plavi planet).Tlo po kojem ćemo vojevati bit će tvrda hladna zemlja okovana ledom, zato ponesite termosicu. Živjet ćete na rubu jer resursa nema dovoljno, a ledene oluje će uništavati vaša postrojenja.

Ako nastavak bude i upola dobar kao original, bit će to igra godine

Što se tiče hardverskih zahtjeva, zasad se kao minimum navodi Pentium 166, 32 rama i 3D ubrzivač. Ipak, po slikama možemo pretpostaviti da bi realniji zahtjev bio Pentium 2 266, 32 rama i 3D ubrzivač s minimalno 8 MB na sebi.


Daj pet



Ovako će izgledati kutija za Fifu 2000




Malo vanjskog fleša ne može škoditi

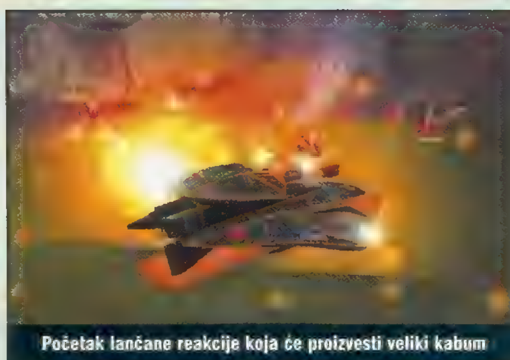

Pogledajte samo igru svjetla na lopti, pripremite svoje 3D kartice


Za ovo su kaskaderi debelo plaćeni


There's a nice target


S ovakvom bojom nemojte razmišljati o kamuflaži


Uđite u vozilo i pokažite im tko je gazda sela


Početak lančane reakcije koja će proizvesti veliki kabum


Visinske pripreme za novu intergalaksijsku olimpijadu

FIFA 2000

Stari nogomet za novi milenij

NAJAVLJUJE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	EA Sports
IZDAVAČ	EA Sports
PLATFORME	PC, PSX
IZLAZI	Studeni 1999.

OTKAKO je počela izlaziti, Fifa je postavljala standarde i stjecala gomile obožavatelja koji su željno iščekivali novi nastavak. EA Sportsovi čarobnjaci posjeduju tu moć da sve što dotaknu pretvore u zlato. Pod njihovim je magičnim štapićem Fifa ušla i u srca ljudi koji baš ne vole sportske simulacije (pa tako i u moje) i postala igrom koja se mora imati.

Fifa koja je obilježila razdoblje i unijela najviše novosti bila je FIFA RTWC, a pojavila se baš nekako u vrijeme priprema za World Cup. Prognozirali smo koji ćemo mjesto osvojiti, iskušavali kako bi to moglo izgledati. Onda je došla Fifa 98 World Cup. U poluvremenu utakmica na našim se zaslonima vrtjela ista utakmica i nakon toga smo već bili sigurni tko će biti pobjednik. Potom je stigla Fifa 99.Grafika je opet dobila mali boost, zvuk je poboljšan, a i umjetna inteligencija (AI) - vratar je konačno postao pametniji, mogli smo izvoditi pregršt udaraca, nabacivanja i slagati taktiku koja nam najviše odgovara. Svi smo postali stručnjaci za taktičke izmjene, odugovlačenje, simuliranje i iznuđivanje slobodnih udaraca.

Osim odličnu igrivosti, sve Fife je krasio još jedan element i bio dodatni razlog za nabavku ove igre - glazba. Od Blura preko Fatboy Slima, Fifa je uvijek bila u trendu i nudila najbolje od najboljega. Stiže novi milenij i sprema se milenijska Fifa, Fifa 2000. Hoće li ispuniti sva naša očekivanja? Sudeći po svemu, bit će to još jedan vrhunski uradak programerske ekipe EA Sportsa.

Što nam spremaju? Pokreti igrača će biti kao oni iz stvarnog svijeta jer su opet unajmljeni nogometaši da sve svoje vještine prenesu u računalo. Još više "akrobacija" razveselit će svakog poklonika nogometa, od uklizavanja preko pokvarenog guranja igrača, držanja za dres pa do veličanstvenog volea koji će publiku dovesti do delirija i koji će se pamtiti desetljećima.

Vaše nogometaške sposobnosti moći ćete pokazati u 15 liga s četrdeset (40) klasičnih klubova i reprezentacija. Odigrajte koju utakmicu s najboljim momčadima svih vremena i pokažite da nijedan oldtimer ne može zaustaviti mladu snagu.

Što se tiče liga, tu je novost. Liga i kup se odvijaju kao i u stvarnom svijetu, po istom rasporedu. Čim bolje igrate, napredujete pa možda tako zaigrate i u europskom kupu i donesete još jedno odličje u vašu sada već prepunu sobu.

> **"Kakav faul pa jesi li ti normalan?!? Sudac je ćorav!!!!"**

U vašim nakanama da se domognete postolja zaustavljat će vas poboljšani AI (dakako, uvijek treba to uzeti s određenom rezervom jer samo umjetna inteligencija može napraviti pravu glupost). Ako se i dalje nastavi poboljšavati AI, nakon utakmica ćemo svi znojni ustajati sa svog stolca odahnuvši što se utakmica završila neriješeno.

Dobra grafika je odlika Fifa serijala. Posebno me veseli što sada (ovo će zvučati čudno) stražnjice igrača nisu dva trokuta nego su to prave zaobljene polutke (makar bi ovo više ogovaralo Tomb Raider serijalu, ipak je istina).Crte lica igrača su mekše, sve više nalikuju na svoje stvarne modele. Tu je sad i veliki broj "facijalnih grčeva", tj. veliki broj iskazanih emocija. Zvuk? Zašto uopće pitate kakav će biti zvuk? Najbolji koji ste dosad čuli. Uz malo bolje zvučnike moći ćete osjetiti sav zanos publike dok protrčavate pokraj vratara pokušavajući zatresti mrežu.

Sve igre što ih je EA Sports izdao dobit će nastavak 2000, ali će ipak FIFA ostati kraljica nogometa i vrhunac njihove ponude.

FLIGHT UNLIMITED III

Avionu slomit ću ti krila, da ne letiš ona bi tu bila...

NAJAVLJUJE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Looking Glass Studios
IZDAVAČ	EA
PLATFORME	PC
IZLAZI	Jesen 1999.

FLIGHT Unlimited je bila i ostat će jedina igra koja pruža zaljubljenicima visina vjeran prikaz kako to izgleda vinuti se u nebo i načas dotaknuti zvijezde. Svi mi smrtnici koji smo zbog gravitacijske sile vezani za tlo možemo samo maštati o slobodi koju uživaju nebeska stvorenja (dobro Ikar je pokušao, ali je taj dan bilo odveć vruće za letenje pa je završio u moru).

Flight Unlimited 3 je najnoviji nastavak već legendarne igre. Zapravo, čudo je koliko želja da se čovjek vine u visine može biti snažna. Rijetko se tko ne želi otisnuti i jedriti ili upravljati kakvim zrakoplovom koji se penje sve više i više, sve dok horizont ne postane zakrivljen. Takvim ljudima FU3 je uvijek dolazio kao melem na ranu. Nema tu napucavanja, raketa i lasera, tu ste samo ptice i vi.

Ova odlična igra svakim je nastavkom postajala bolja. Dok smo u drugom nastavku mogli letjeti iznad San Francisca, u trećem se selimo u Seattle. Ako ste vidjeli promo animaciju za FU3 (na prošlom Hackerovom CD-u), na pitanje koje pilot promrmlja sebi u bradu počinje svirati Nirvana i posljednje što jadnik vidi je Space Neeedle u Seattleu. Sada sva te poznata obilježja Seattlea možemo gledati iz 10 zrakoplova, od kojih se pet prvi put pojavljuju u FU serijalu. Mnogo je novosti. Teren iznad kojeg se leti je 10 000 četvornih milja velik, a rezolucija je 4 metra/pixel. Budući je preuzet sa satelitskih snimki, u kombinaciji s mnogim landmarksima to postaje najrealniji teren ikada napravljen za neki igru. Ako ste jako zainteresirani za gledanje krajolika, uključite autopilota i razgledavajte ga dok zrakoplov leti prema svom odredištu.

Zrakoplova ima svakakvih. Ako su vaši sinusi željni morskog zraka, poletite s morske površine, ili zajedriti jedrilicom iznad planinskih visova. Pitate se kako se ponaša zrakoplov iz 1945. pri pokušaju da napravite Immelmana dok je magla i blizu ste tla? Sva ta pitanja moraju biti odgovorena.

"Kako mr. Sinatra kaže: Let's fly away!"

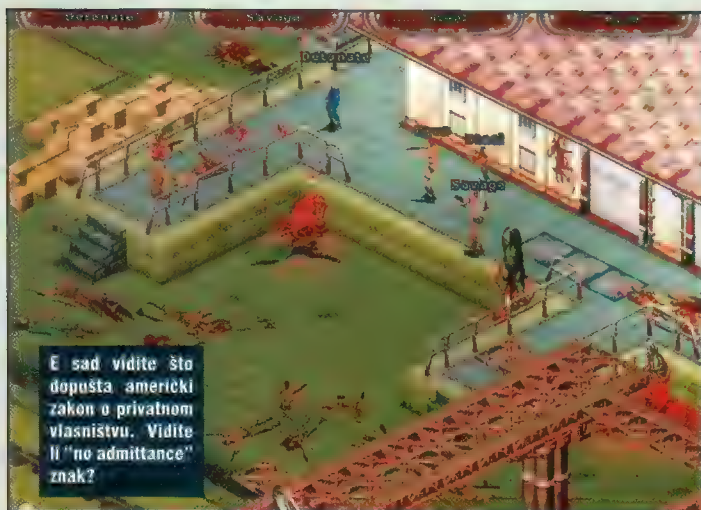
Svi zrakoplovi (pa i njihove unutrašnjosti) preslikani su modeli pravih. Zvuk koji čujete također je zvuk pravih modela, tako da je realizam na visokoj razini. Čim budete čuli zrakoplov, moći ćete odrediti koji je.

Da FU3 ne bi počivao samo na odličnoj grafici, brine se unaprijeđeni AI. Konačno više niste sami, svijet se ne vrti oko vas - drugi zrakoplovi polijeću, poštuju svoje rute, ponašaju se u opasnim situacijama kao pravi piloti. Grad ispod vas je živ, vozila žurno prolaze cestama, barke ostavljaju brazde na vodi dok vi svojom jedrilicom jedrite visoko ponad njega.

Fizički model je odlično izveden pa se svaka letjelica ponaša sukladno svojim karakteristikama (težina, brzina), a konačno su tu i vanjski utjecaji koji utječu na nju. Tako iznenadna ljetna oluja može pošteno zaljuljati ili čak srušiti putnički mlažnjak koji ste baš vi zaduženi dopremiti na najjužnije uzletište. Vrijeme se mijenja, pa se tako izmjenjuju dani i noći. Leteći na duže pruge, vidjeti ćete kako lagano pada mrak i kako se u gradu počinju paliti svijetla. Slijetanje na pistu u 3 ujutro ima posebnu draž, pogotovo kad vaše umorne uči lagano škaklju svjetla koja se reflektiraju sa zemlje.

Na uzletištu ćete kulturno pričekati svoj red da biste uzletjeli jer ima drugih letjelica koji imaju prednost, a do onda možete se zabaviti gledajući iz kontrolnog tornja kako Jumbo Jet lagano kreće na još jedno putovanje ili s napetošću pratiti kako se lagani dvomotorac muči prilikom slijetanja jer mu je jedan motor otkazao. To more detalja je samo tu da bi realnost bila što veća.

Na žalost, kako još traje testiranje, tako se još ne zna kakva će konfiguracija biti potrebna da potjera vaše virtualno ja u nebo, ali nešto s 3D ubrzivačem neće biti obvezno, ali ipak sav taj teren, izmaglice i rasipanja svjetala nisu efektni bez 3D kartica.



E sad vidite što dopušta američki zakon o privatnom vlasništvu. Vidite li "no admittance" znak?



Borba protiv mutiranog dječjeg autobusa



Sami protiv svih



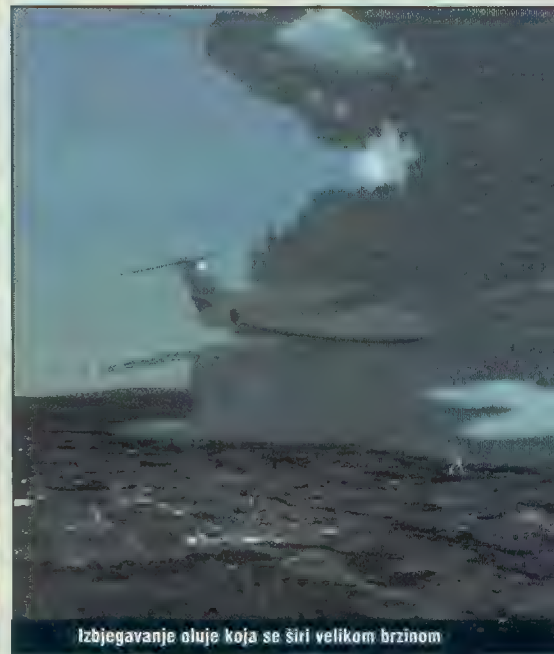
Sređivanje javnih nereda


Let iznad najdetaljnijeg terena ikada napravljenog


Kroz tanku maglu uvijek je dobro ići s upaljenim maglenkama


Odlično renderirana unutrašnjost zrakoplova samo pridonosi realnosti


Zrakoplovom kroz grad


Izbjegavanje oluje koja se širi velikom brzinom

ABOMINATION

Ako se itko usuđuje spominjati X-COM kao osnovicu ove najave (koja je pisana u blitzkrieg metodi, pa mi slobodno možete oprostiti ako nešto ozbiljno upropastim), sasvim sigurno je riječ o osnovanim tvrdnjama.

NAJAVLJUJE **Damir Rukavina**

INFO	
PROIZVOĐAČ	Hothouse Creations
IZDAVAČ	Eidos
PLATFORME	PC
IZLAZI	Jesen 1999.

ABOmination, Eidosova igra planirana isključivo za ljude koji ne očekuju malo od 3rd person strategija. Okarakterizirana na osnovnom elementu na kojem je građen i X-COM; ksenofobiji; fabularna funkcija se ovdje svodi na neprijateljsku rasu koja zahvaljujući nekom čudnom planu/elementu stvara mutante diljem svijeta. Vi, kao vođa specijalnih jedinica za ubijanje majke mutantima ulazite u sirovu i krvavu borbu protiv nakaza koje onečišćuju vaš predivan grad, naseobinu, a, bogami, i ulicu. Naravno, ovakav sustav po kojem se Abomination ističe je (osim brillllliantne pričice) to da su negativci i pozitivci u (ta-ra-ta-ta) u 3d-u. Naravno, ako ste ikada pomislili da se sve na tome zaustavlja, recimo samo da će neprijatelji i pozitivci preko kompleksnog dinamičkog enginea luditi naokolo i rabiti realistični fizički engine. To znači da više neće biti granata koja oblijeće kontinente ili slično. Naravno, da bismo se mogli malo više uvući u setting, tu su i podfrakcije protiv kojih se borite. Kult pod imenom "The Brood" je samo jedan (ako ne i glavni) od mutantskih klanova koje ste vi kao glavne face odlučili pobiti do posljednjeg. Naravno, da u bitku ne biste trebali utrčavati sa žlicom u ruci, igra podržava par stotina potpuno modificiranih oružja kojima će Black Ops (vi) bušiti ventilacijske rupe u vitalnim organima vaših protivnika. Nadalje, ako se sjećate X-Coma, zasigurno se sjećate i managementa. Abomination to, dakako, ima. Da bude još bolje, gradovi, iako predrenderirani, rabe tiling, tako da ćete sasvim sigurno imati solidan replay value kada odlučite igru odigrati po pedeseti put. Osim toga, što se gore navedenog managementa tiče, sasvim sam siguran da će mnoge zdrave mlade umove zaintrigirati činjenica da ćete negativce moći strpati na stol za biopsiju, pa im malo definirati što je to jetra. Naravno, osim čistog surovog izljeva sadizma, činjenica da ćete istraživati mutantske organske funkcije pridonosi onome slatkom: naoružanju. Shvatite to kao pesticid, ok? Opišimo, primjerice, situaciju: ulovili ste nešto što ni u kojem slučaju ne podsjeća na

Da bude još bolje: sve je u ril tajmu!

nekog člana vaše obitelji, rasjekli ga i shvatili da je osjetljiv na, recimo, pileću paštetu. Sljedeći korak bi, kako ste i pretpostavljali, bio odred specijalaca naoružanih bacačima "PIK Vrbovec". Naravno, sasvim je sigurno da u finalnoj inačici kao oružja nećete rabiti prehrambene artikle. Ono što će tamo biti je sasvim fantastičan arsenal kojim ćete poslije moći započeti pravi mali kemijski rat, trujući čitave gradove (mind you, ovo je futuristična postapokaliptična igra gdje su gradovi prepunjeni ubojicama i mutantima, tako da ne morate misliti da vodite S.S.-ovce ili nešto još gore) i dovodeći rat neprijatelju pred vrata. Sjetimo se, The Brood je potrovao celu Ameriku, majku im, stoga, u ime posljednjeg američkog orla pobit ćemo ih pa makar im glavu morali probušiti sa cevi. E sad...multiplayer. Kao što ste i pretpostavili, Abomination možete igrati na svaki Bogu poznati način, uključujući modem konekciju, LAN ili svima dostupan Internet. Igra će podržavati gomilu igrača, tako da je i to sređeno. E, sad malo o dizajnu monstera. E vidite, ako malo pogledate screenshotove, sasvim je sigurno da ćete zapaziti da pucate po Bogu neznanim nakazama. Iako to nemam tendenciju spominjati, čudovišta kojima ćete dovlačiti sudbinu na vrata bit će i do nekoliko puta veća od vas, a da bude još bolje: sve je u ril tajmu. JEEEEEEEEEEEEEEEEEE! Što to znači? Da ćete morati misliti brzo, a po mišu klikati još brže. Da bude još bolje, u gore navedenom DM modu imat ćete priliku doslovce desetkovati vaše frendove u Deathmatch modu. Što reći, nego da se vrijeme Cannon Foddera vratilo, i da se sada zove Abomination. F*ckin' a! Što se vremena izlaženja tiče, Eidos šapuće o trećoj četvrtini devedesetdevete. Do tada igrajte demo kojeg nema na Hack CD-u niti na Internetu niti igdje.

RECENZIJE



U ovom broju je glavni ekskluziv recenzija igre u kojoj je "dobro biti zao". Osim toga, nemojte propustiti niti odličan Need for Speed: Road Challenge za kojeg je Patrik na CD-u pripremio mnoštvo korisnih "goodiesa" te ostale igre čije recenzije možete pronaći na stranicama koje slijede.

	5/99	4/99	Ime igre	Platforme
–	1	2	**Star Wars Episode 1:** *Racer* NINTENDO/LUCASARTS/ACT	N64, PC
▲	2	1	**Gran Turismo** IVISION	PL
▼	3	7	**Tomb Raider 2** PLATINUM/SONY	PL, PC
▲	4	3	**Final Fantasy VII** PLATINUM/EIDOS	PC, PL
▼	5	5	**Grand Theft Auto** PLATINUM/SONY	PC, PL
–	6	6	**SW Episode 1:** *The Phantom Menace* PLATINUM/TAKE 2	PC
▲	7	4	**GTA: London 1969** LUCASARTS/ACTIVISION	PL, PC
▼	8	9	**FIFA '99** TAKE 2	PL, PC, N64
▲	9	8	**Crash Bandicoot 2** EA SPORTS	PL
▼	10	12	**Brian Lara Cricket** PLATINUM/SONY	PC, PL

RECENZIJE

PLAYSTATION

1	1	**Metal Gear Solid** KONAMI
2	2	**Brian Lara Cricket** CODEMASTERS
3	4	**FIFA '99** EA SPORTS
4	6	**The Rugrats** THQ
5	7	**Tomb Raider 3** EIDOS

NINTENDO 64

1	1	**Star Wars Episode 1:** *Racer* KONAMI
2	3	**Star Wars:** *Rogue Squadron* EA SPORTS
3	7	**Zelda:** *Ocarina of Time* NINTENDO
4	2	**Castlevania** NINTENDO
5	5	**Mario Party** NINTENDO

PC CD-ROM

1	1	**SW Episode 1:** *The Phantom Menace* LUCASARTS/ACTIVISION
2	2	**Star Trek:** *Birth of the Federation* MICROPROSE/HASBRO
3	3	**Championship Manager 3** EIDOS
4	5	**Star Wars Episode 1:** *Racer* LUCASARTS/ACTIVISION
5	-	**Mechwarrior 3** HASBRO

TKO SMO MI?

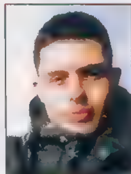
Redakciju Hackera čini uigrani tim mladih (i onih koji se tako osjećaju) entuzijasta i igrača od glave do pete koji svaki mjesec nose odgovorni teret ispunjavanja deadlineova za urednika, koji opet nosi odgovornost ispunjavanja tiskarskih rokova za poslodavca. Predstavljamo vam ljude koji već četiri godine stvaraju ovaj časopis...



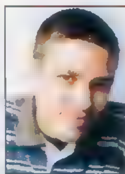
CHRIS
Urednik najboljeg časopisa za igre. Čovjek s tisuću i jednom brigom. Uvijek kriv i odgovoran za sve. Usprkos pressingu, Chris svoje obveze izvršava s iznimnim elanom i odgovornošću. Obožava filmove i PlayStation.



KREŠIMIR LAUŠ
Uvijek razočaran (pre)brzim zastarijevanjem PC tehnologije Krešo u posljednje vrijeme previše psuje i prigovara, no to se ovaj mjesec nije odrazilo na njegove litrarne sposobnosti koje je ponovo dokazao vrsnim recenzijama.



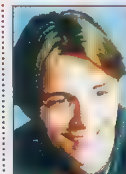
DAMIR "Đ" RUKAVINA
Svemirski kapetan se nasukao na ovoj stijeni od čovjeka. Ocjena od 15% kazna je kakvu samo opaki Damir bič Božji može izreći. Vole ga i mrze, ali nitko prema njemu nije ravnodušan.



MISLAV MATAIJA
Mali Mislav, kako ga od milja zovu iskusni redakcijski štakori, nastoji uvijek biti prema svima ljubazan i tipični je dečko kakvog bi svaka majka voljela imati u susjedstvu. Brije po avanturama i voli se slikati.



KRISTINA JEREN
Ljubiteljica dobre obleke, tamnih naočala i dobre mjuze. Hackerova ljepša polovica voli živjeti život u stilu. Inače, Kristina nije u nikakvim rodbinskim ili ljubavnim vezama s glavnim urednikom.



IGOR "LEO" DUIĆ
Igor i dalje uživa zatrpan gomilom Thrustmasterovih igraćih palica. U međuvremenu, otkrio je da mogu poslužiti i za razne druge užitke, a kao i ostatak redakcije - i Dujkan se je "ponovio" sa Sonyjevom sivom kutijicom za interaktivnu zabavu



DARIO "X" RAKOVAC
Ljubitelj svih misterija i fantazija, bez obzira je li riječ o X-Filesima, Star Warsima ili Star Treku, Dario je sagradio ime svojim "poslovično odličnim" recenzijama



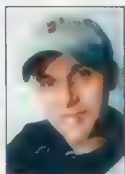
PATRIK "DVD" PENCINGER
Patrikov smisao za praktično i želja da rastavi svaki komad hardvera koji mu dođe u ruke su mu priskrbili uređivanje svih [illegible] rubrika u Hackeru.



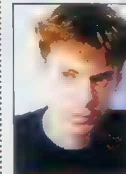
BERISLAV "BERO" JOZIC
Bero, šef PlayStationa u Hackeru, oduševljen je trenutačnom ponudom PSX naslova koje mu hrvatski dućani softvera posuđuju na recenziranje. I neka netko kaže da je nama u Hackeru teško :)



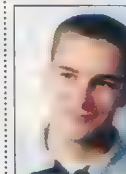
ALAN "NAPOLEON" GRAF
Alan sebe najbolje vidi u ulozi velikog stratega i spreman je graknuti na urednika ako mjesečno ne dobije neku pravu strategije u ruke



MIROSLAV "MIRO" PULJIZ
Miro je veliki ljubitelj sportskih simulacija kojih istina u posljednje vrijeme baš i nema previše. Najviše voli simulacije zimskih sportova, a redovito sa svojom škvadrom "visi" na FIFA-i



DAMIR ĐUROVIĆ
Damir je odgovoran za izvrstnu informativnu sekciju Novosti Naš Sherlock Holmes voli neprimjetno šnjofkati redakcijskim prostorijama tragajući za mogućim skandalima koje bi prodao visokotiražnim dnevnim listovima i tako se obogatio



HRVOJE HERCEG
Nedavno unovačen, Hrvoje je vlasnik PSX-a i u milosti i nemilosti Bere koji mu daje PSX recenzije. Srećom, Hrvoje je u časopisu "PSX" znatno povećao svoj stvaralački opus



MARIO BOŠNJAK
Mario je postao sastavni član naše i vaše ekipe. I to sasvim zasluženo. Pa trebalo je odvoziti te tisuće i tisuće kilometara auto simulacija. A od beneficiranog staža ni govora

Dobro je biti zao

DUNGEON KEEPER 2

PREPORUKA MJESECA

Junaci Reginaldovog kraljevstva su se vratili odlučni osujetiti te u nakani da se dočepaš njihovog odvratnog, suncem obasjanog svijeta. Može li ti savez sa službenim Hackerovim tamničarom pomoći u tvojim nakanama? Samo ako udovoljiš okrutnim potrebama svojih podzemnih podanika, boreći se protiv nasrtljivih avanturista koji žele poharati tvoje podzemno carstvo, možeš se dokazati kao pravi Tamničar.



Evo ga, glavom i bradom - službeni Hackerov tamničar. U pozadini su interijeri Janusovih prostorija na četvrtoj razini ispod zemlje (tu negdje bi trebao biti i Damir Rukavina, ako se ne varam)

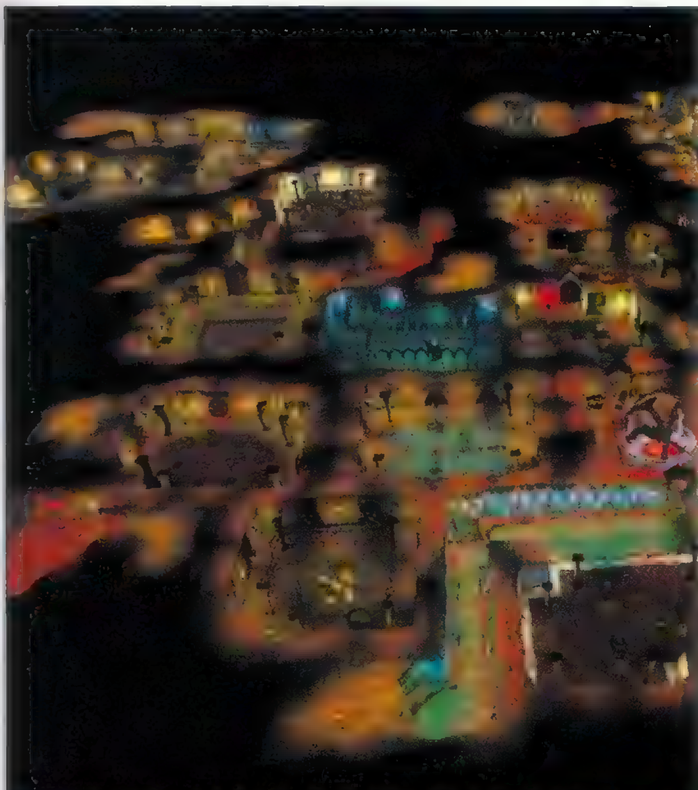
PIŠE **Kristijan Žibreg**

INFO

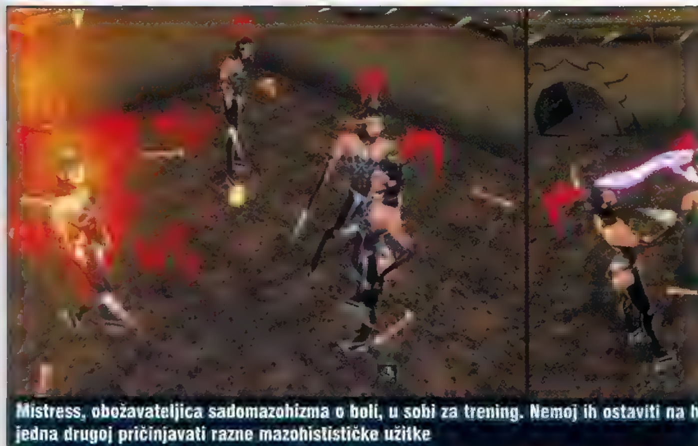
PROIZVOĐAČ	Bullfrog
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P2/266, TNT Riva
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

DUNGEON Keeper 2 je jedina igra koja ti omogućuje da se postaviš u ulogu vladara Podzemnog svijeta – Gospodara Svih Zlih Stvari koje obitavaju u fantazijskom svijetu podzemnih tamnica. Ovo je svijet u kojem postupno gradiš svoje carstvo Tame u cilju dosezanja bezbrižnog svijeta Dobra. U tom cilju će te ometati suparnički Gospodari tamnica i njihovi patetični podanici te avanturisti u potrazi za zlatom koje ljubomorno čuvaš, a na tebi je da ih skršiš i zgaziš na najokrutniji način. Da bi uspio, opasno savezništvo sa zlim Horned Reaperom je nužno. Horned Reaper – u carstvu Tame poznatiji kao Horny – je moćan saveznik i tvoje najjače oružje, no isto tako može biti i tvoja najveća prijetnja – ovisno o tome koliko dobro zabavljaš njegovu Bezbožnost.

Horny je u potrazi za 20 dijelova čarobnog kamena koje dobivaš po završetku svake tamnice. Svaki kojeg se dočepaš daje ti nove **zle moći** kojima uništavaš svoje neprijatelje. Kada sakupiš sve dijelove čarobnog kamena, Horny će uporabom njihove čarolije otvoriti portal koji dijeli svijet Podzemlja i



Panoramski pogled na tvoju Tamnicu. Negdje daleko dolje tvoji podanici marljivo rade, i planove o osvajanju neprijateljskog teritorija



Mistress, obožavateljica sadomazohizma o boli, u sobi za trening. Nemoj ih ostaviti na h jedna drugoj pričinjavati razne mazohistističke užitke



Grafički engine koristi igru svjetla i sjene na najbolji mogući način



Horda goblina. Tupavih pogleda i s rukama do poda, čekaju tvoju sljedeću naredbu



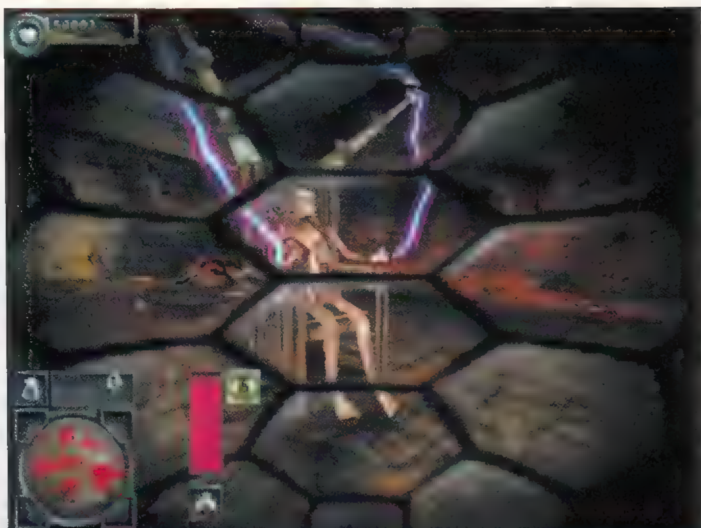
Tamni anđeli su jedna od najmoćnijih kreatura koje možete staviti pod svoju službu

Površinu i tada će sile zla konačno kročiti na tlo Harmonie na konačan obračun s ogavno pozitivnim kraljem Reginaldom. To je prljav posao, ali hej – upravo zato ga i voliš...

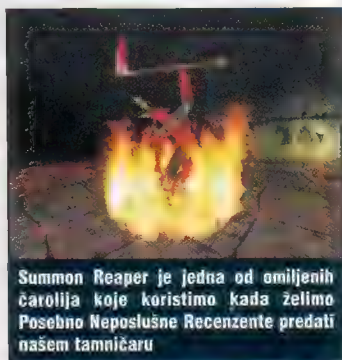
NAPALJENI TAMNIČAR

U borbi koja je trajala godinama, kralj Reginald je napokon uspio kraljevstvo Harmoniu osloboditi smrada zla. Svakome od svojih njelih vitezova vazala je poklonio dio kraljevine i zadužio ih da čuvaju dijelove čarobnog kamena. Ti si u ulozi Dungeon Keepera, jednog od mnogobrojnih stanovnika Podzemlja koji čekaju svoju priliku da se izmigolje iz svoje rupe i opustoše Harmoniu. Jedini način na koji možeš postići svoje snove o uništenju je osvajanje svakog kraljevstva da bi se domogao dijelova čarobnog kamena. Horny – arogantna, temperamentna i dijabolična zvijer – jedini ima dovoljno snage za upravljanje moćima čarobnog kamena i zato će ti partnerstvo s njim biti nužno, no pazi – suparnički **tamničari** se isto tako natječu u stjecanju Hornyjeve naklonosti. Nikad nisam volio Dungeon Keepera *<žamor i izrazi općeg*

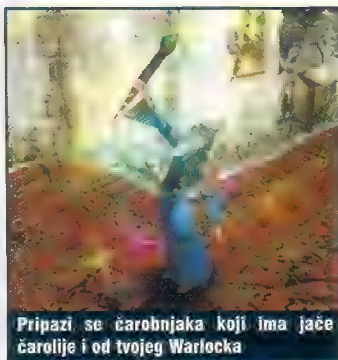
Horned Reaper - za prijatelje Horny - lik je oko kojeg Bullfrog gradi cijeli Dungeon Keeper momentum. Počevši od promotivnih press materijala, preko pakiranja igre do uputstava i igračkog sučelja, sve je dizajnirano u dijaboličnim tonovima začinjenim decentnom notom crnog humora. Naša je pretpostavka da je sljedeći korak izrada pilot animirane serije sa Hornyem u glavnoj ulozi. Izgleda da su sve indikacije da je, barem što se marketinga i promocije novih proizvoda tiče, odzvonilo kalifornijskim plastičnjačama jer na scenu stupaju karakondžule.



Pomoću čarolije Posess možete ući u bilo kojeg podanika i iz perspektive prvog lica promatrati svoj svijet. Na slici: pogled na sobu za mučenje iz perspektive muhe. Cool, huh?



Summon Reaper je jedna od omiljenih čarolija koje koristimo kada želimo Posebno Neposlušne Recenzente predati našem tamničaru



Pripazi se čarobnjaka koji ima jače čarolije i od tvojeg Warlocka

negodovanja>. Kada se prije skoro tri godine konačno, nakon skoro dvije godine najavljivanja i iščekivanja, prvi puta pojavio *Dungeon Keeper*, ja sam taman stigao u Zagreb raditi kao urednik ovog časopisa i to je bila prva originalna igra koju sam kupio *<tupi pogledi, muk u dvorani>*. Nakon tjedan dana igru sam prodao *<opća nevjerica, netko iz pozadine viče: "pa to je skandalozno!">*. Toliko je toga bilo obećano tijekom razvoja igre da su očekivanja igraćeg puka dosegla fantastične razmjere, a teško je bilo odoljeti reklamnom sloganu oko kojeg se vrtjela cijela ideja igre: *"dobro je biti zao"*. Pomislio sam da igra sa takvom idejom jednostavno ne može biti loša. Naime, u to vrijeme se igraća zajednica *bakćala* s FRP igrama koje su se svodile na to da vodite neku patetično pozitivnu grupicu heroja koja mora pobijediti zlog vladara koji se krije u dvorcu/tamnici/kraljevstvu (odabrati željeni pojam). Cijela stvar je počela poprimati razmjere najodvratnijih američkih sapunica dok se netko, točnije genijalni *Peter Mollyneaux* iz *Bullfroga*, nije dosjetio da cijeli koncept okrene u korist glavnog negativca – ah, konačno! Ionako sam u filmovima oduvijek preferirao negativce (pri vrhu moje liste je *Darth Vader*) koji jednostavno imaju više šarma i stila od pozitivaca *"koji uvijek na kraju pobjeđuju"* (bljak)! Dakle, u *Dungeon Keeperu* si po prvi put bio u ulozi svega protiv čega si se dosad borio u sličnim igrama. Više nisi onaj koji se bori za pravdu, sada si glavni gazda kojeg se svi boje i koristiš tu strahovladu da bi skršio svaku grupicu heroja koja se pokušava dočepati tvog blaga i uništio svaku patetičnu kraljevinu u kojoj vlada mir i blagostanje. Sve bi to bilo lijepo i krasno da *Bullfrog* nije sve uprskao očajno dizajniranim nivoima (ovaj put iz razmatranja izbacujem činjenicu da igra nije imala podršku za 3D kartice). Naime, s *Dungeon Keeperom* je sve bilo O.K. dok ga nisi pokušao igrati. Tada je na vidjelo izašla prava istina, a ta je da je igra nakon prvih nekoliko nivoa previše dosadna, linearna i prozaična. Ubrzo bi se sve svodilo na isto, a čarolija odlične ideje koja se krila iza krilatice *"dobro je biti zao"* je vrlo brzo izblijedjela. Drugim riječima, shvatio bi da je jedina dobra stvar koju možeš učiniti prestati igrati igru i, kao što sam ja učinio, prodati je nekome tko je još uvijek bio zaveden mišlju da je *"dobro biti zao"*. Da, ali ne u *Dungeon Keeperu*!

Iako je *Mollyneaux* u međuvremenu napustio *Bullfrog* i osnovao vlastitu tvrtku *Lionhead* koja bi uskoro trebala izroditi novi hit *Black&White* (kojeg Damir Đurović voli bar malo spomenuti u svakom izdanju Hackerovog Infoa), vodstvo *Bullfroga* je odlučilo pokazati da mogu ispuniti svoja obećanja. Po starom dobrom običaju, *Dungeon Keeper 2* je bio u izradi skoro dvije godine, *Bullfrog* je u javnost počeo puštati slike, u prvi plan je iskočio *Horned Reaper* kao zaštitni znak franšize, Hacker je prisvojio *Horned Reapera* kao svog službenog tamničara koji je Damira Rukavinu nakon njegove recenzije Starcrafta odvukao na četvrtu razinu ispod zemlje i... tada je naš časopis konačno počeo izlaziti na vrijeme... šalu na stranu, štovani čitatelju, vrijeme je da te uvjerim da je ovaj put uistinu *"dobro biti zao"* i da ti za to ne treba ništa doli *Dungeon Keeper 2*.

ZLO JE DOBRO

Prva stvar koja se uočava kod DK-a 2 je Horny. Bullfrog ovaj put nije

MY PET DUNGEON

Ovaj mod igre ti daje jedinstvenu mogućnost da se upustiš u izazov gradnje i održavanja živopisne tamnice, bez dosadnih i upornih neprijatelja, ograničenih resursa ili vremenskog ograničenja. My Pet Dungeon ti daje prostor i slobodu gradnje i proširivanja vlastite tamnice po vlastitom nahođenju, bez stresa koji nameće igranje kampanje ili Skirmisha. U ovom modu nema računalno upravljanih natjecatelja ili neprijateljskih Dungeon Heartova, nego su jedini izazovi oni koje sam želiš izazvati da bi testirao ponašanje svojih stvorenja ili snagu obrane koju si izgradio. Kad se izvještiš u umjetnosti izgradnje svog carstva, Skirmish mod testira tvoje sposobnosti. U Skirmishu igru počinješ s osnovnim stvorenjima i sobama (Hatchery, Lair i Treasury), a glavni izazov ti predstavljaju protivnički tamničari koje kontrolira računalo. Na raspolaganju su ti opcije kojima možeš u bilo kojem trenutku postaviti koliko god želiš suparničkih tamničara te kontrolirati njihovo ponašanje (da li samo grade, šire se ili te napadaju). Ako ti ni to nije dovoljno, možda imaš hrabrosti da se okušaš protiv živih protivnika u spektakularnom taktičkom multiplayer nadmetanju koje se može odvijati preko lokalne mreže, modema ili Bullfrogovog Battle Servera?

TVOJA RATNA SILA



HORNY

Horned Reaper, ili Horny za prijatelje, je najznačajnije stvorenje koje je iznjedrila Tama. Reaper je neustrašivi ratnik koji uživa u ubijanju svega što mu stane na put bez milosti. Glavni im je motiv pronaći sve dijelova čarobnog kamena, a jedino što ih može skrenuti s tog puta su kokoši prema kojima gaje neobjašnjivu mržnju i tendenciju da ih zgnječe svojim dijaboličnim kopitima.



MISTRESS

Ova heroina u crnoj pripijenoj kožnoj opremi voli bol u svim pojavnim oblicima. Obožava krike i zapomaganja žrtava koje muči, a i sama vole na vlastitoj koži osjetiti malo boli. Nimalo se ne ustručava upustiti u borbu u kojoj nema šanse za preživljavanjem sve samo da iskusi bar malo boli.



BILE DEMON

Velik i korpulentan, Bile Demon kao da nije u stanju upravljati osnovnim tjelesnim funkcijama. Bez obzira na to, Demon je borac u duši doduše, zbog svoje pojave i snage, a ne zbog nekih posebnih vještina. Osim borbe, Bile Demon zna izraditi i rudimentarne predmete kao što su vrata ili zamke u Workshopu.



IMP

Impovi su glavna radna snaga svake Tamnice. Stvaraš ih pomoću čarolije, a troše manu za održavanje na životu. Kako im upravo ti osiguravaš manu, služit će ti bez pogovora i nikad neće biti nezadovoljni čak ni kad ih malo udariš da brže rade.



DARK ELF

Nekoć davno se od rase vilenjaka odvojio dio njih jer su ih privukle tajne Podzemnog svijeta tako su nastali crni vilenjaci. Stoljeća obitavanja u Podzemnom svijetu koji nije vidio svjetla su od dobroćudnih stvorenja napravila inteligentnu i neopisivo zlu rasu. Crni vilenjaci imaju razvijena sva osjetila, no posebno se ističe oštar vid koji im daje vrsnu preciznost u baratanju samostrijelom.



WARLOCK

Protjeran s Površine, zli vještak traži utočište (i zaposlenje) u tamnicama. Voli izučavati tajne crne magije i rado će sklopiti savez sa svakim **čuvarem tamnice** koji mu je voljan sagraditi knjižnicu za izučavanje čarolija.



SKELETON

Kosture stvaraš iz leševa koji su popratni inventar svake tamnice koja drži do sebe. Iako ih pogani podanici vaših neprijatelja dobro odmjerenim udarcem lako pretvaraju u hrpicu kostiju, kosturi su odlični stražari - nikad nisu gladni, ne zahtijevaju plaću i ne dosađuju se. Kako u lubanji nemaju nimalo mozga, ne očekuj od njih da će stvoriti išta korisno.

propustio iskoristiti univerzalnu kritaticu i lik Hornyja u marketinškom predstavljanju igre pa je sve u stilu – od kutije u kojoj dolazi igra, na kojoj se smješkaju Horny i Mistress koji su i na našoj naslovnici, preko uputa koje su pisana sa zlobnim komentarima i dozom crnog humora pa do same igre u kojoj kulminira sinergija svih ovih elemenata. Osnovna ideja je i dalje ista: u ulozi si vladara Podzemnog svijeta koji pomoću svojih podanika širi svoje carstvo u cilju da Površinski svijet zavije u crno. Prvo što upada u oči je ono što je doživjelo i temeljitu preinaku: grafika. Vjerojatno su ti se, štovani čitatelju ovih redaka, oči caklile svaki puta kada bi ti Damir u Hackerovom Infou pokazao nove slike iz igre. DK 2, navodno, rabi modificiranu verziju enginea iz Populous: The Beginninga koji u vrlo detaljnoj 3D grafici oživljava vašu tamnicu. Sva stvorenja su poligonalni 3D objekti i odlično su animirana. Isto tako, efekti svjetla i sjene su iskorišteni do maksimuma: baklje na zidovima bacaju treperavu svjetlost, sjene plešu po zidovima, a sva stvorenja imaju vlastitu sjenu ili više njih – ovisno koliko izvora svjetlosti (baklji) se nalazi u blizini. Isto tako, vaša Ruka (Hand of Evil) prekrasno osvjetljava dio tamnice na koju pokazujete, a posebno su upečatljivi grafički efekti čarolija i eksplozija. Ovo je jedna od igara koja svoju grafičku prezentaciju i atmosferu najviše duguje inteligentnoj uporabi efektata svjetlosti i sjene (kako drugačije predstaviti Podzemni svijet?) bez uporabe već dosadnog lens flare efekta koji u DK 2 jednostavno ne postoji. Grafički engine rabi Direct3D sučelja radi podrške što većeg spektra 3D kartica. Iako je igra zahtjevna s obzirom na broj i animaciju stvorenja, detaljnost tamnice, specijalne efekte te veliki broj raznobojnih izvora svjetlosti, ostatt ćete zapanjeni granicama do kojih programeri Bullfroga guraju vaš PC. Na mom stroju (Celeron-A 333 MHz, Creative Riva TNT, 64 MB RAM) igra je u 640x480 u 16-bitnoj dubini boja radila odlično, a u 800x600 u 32-bitnoj dubini boja se ipak usporila, ali ne toliko da bih zbog toga odmah pisao pismo mami. Naravno, razlika između 16 i 32-bitne grafike je u DK 2 vrlo primjetna jer engine rabi sjenčanje i osvjetljenja na svakom mjestu. Isto tako, na detaljnim mapama prikaz počinje primjetno trzati, no sve je to još uvijek na granici normale - ovo ipak nije akcijski 3D shooter da sve mora teći u 30 sličica po sekundi. Bilježim prvi plus u svoju knjižicu!

DK 2 me je, ponajviše zbog karizmatičnog Hornya, oduševio na prvi pogled. Ah, što mogu - jeftin sam!

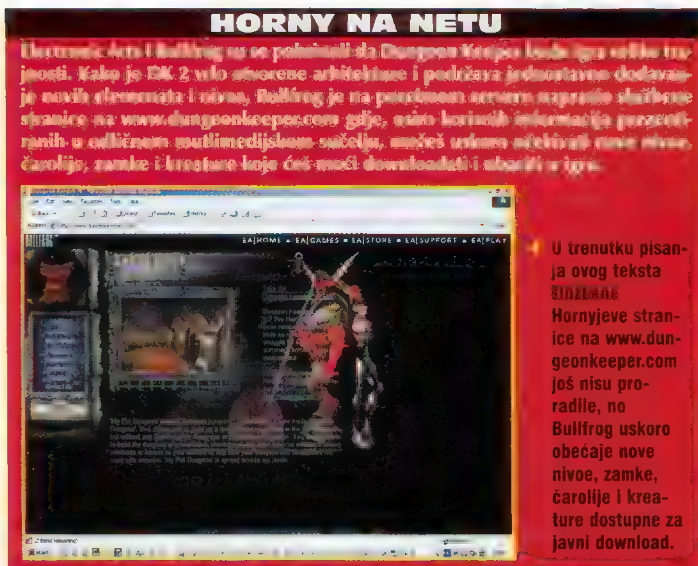
BORBA

Najviše je poboljšanja u odnosu na prijašnji nastavak doživjela borba. Dok se ondje svodila na to da baciš grupu svojih podanika na mjesto gdje neprijatelj napada i nadaš se najboljem, sada svaki tvoj podanik treba određeni prostor za borbu te će, nakon što ga negdje baciš, neko vrijeme biti bez svijesti – što ga čini vrlo ranjivim. Dakle, ispravili su glavni nedostatak prvog dijela i ja u svoju knjižicu bilježim drugi plus!

Ako se sjećaš, prvi DK je bio jedinstven po čaroliji Possesion (zaposjedni) pomoću koje si mogao ući u prljave umove bilo kojeg svojeg podanika i iz perspektive prvog lica sudjelovati u borbi. Possesion čarolija je trebala biti glavni "štos" prvog dijela, no potencijalno odlična i primamljiva opcija je bila upropaštena ružnim engineom te odsustvom bilo kakve uporabne vrijednosti pa je sve ostalo samo na "štosu". Bogu hvala – i to

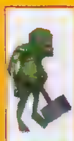
HORNY NA NETU

Electronic Arts i Bullfrog su se pobrinuli da Dungeon Keeper bude igra velike trajnosti. Kako je DK 2 vrlo otvorene arhitekture i podržava jednostavno dodavanje novih elemenata i nivoa, Bullfrog je na posebnom serveru napravio službene stranice na www.dungeonkeeper.com gdje, osim korisnih informacija prezentiranih u odličnom multimedijskom sučelju, možeš uskoro očekivati nove nivoe, čarolije, zamke i kreature koje ćeš moći downloadati i ubaciti u igru.



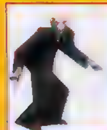
U trenutku pisanja ovog teksta službene Hornyjeve stranice na www.dungeonkeeper.com još nisu proradile, no Bullfrog uskoro obećaje nove nivoe, zamke, čarolije i kreature dostupne za javni download.





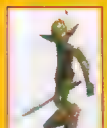
TROLL

Trollovi su velika i ručna stvorenja, a poznati su po iznimnoj snazi i vještim rukama koje su u stanju izraditi rudimentarne predmete. Zbog toga su koristan inventar svake tamnice, iako ne očekuj da će izraditi čuda ipak se njihova graditeljska vještina svodi na uporabu sile za obradu (i uništavanje) predmeta.



VAMPIRE

Vampiri nastaju kada sagradiš groblje. Tada tvoji impovi neprijateljska trupla nepriјatelja odvlače na groblje gdje njihove duše trunu sve dok se iz njih ne stvori vampir gospodar neživih stvorova čiju žeđ za krvlju dobro poznaju oni koji imaju nesreću nabasati na njih.



GOBLIN

Postoji li uopće respektabilna tamnica koja nema gobline? Iako se u ničemu ne ističu, voljni su služiti i nijedan gospodar za njih nije previše zao. Ostali vaši podanici baš i ne vole gobline, najčešće zbog njihove podle i kukavičke naravi naime, u borbu će se upustiti samo ako su brojčano nadmoćniji ili ako neprijatelj nije previše velik.



SALAMANDER

Salamanderi su gušteri koji su se prilagodili životu uz lavu. Dobri su za popunjavanje brojčanog stanja Tamnice, a svaki pravi tamničar će u određenim situacijama znati cijeniti njihovu otpornost na lavu.



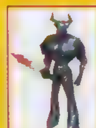
FIREFLY

Muhe imaju vlastiti izvor svjetlosti i predane su istraživanju svih kutaka vaše tamnice u koje niste uspjeli sami zaviriti. Muha je dovoljno pokretljiva da izbjegne većinu opasnosti, a često ćeš je slati preko neprijateljskog teritorija da otkrije mjesta do kojih trenutno ne možeš.



DARK ANGEL

Crni anđeo je zastrašujući protivnik za svakog tko mu se ispriječi na putu. Strahopoštovanja je vrijedna njegova sposobnost prizivanja horde kostura. Nije da ih treba, oni mu samo pašu uz imidž.



BLACK KNIGHT

Crni vitezovi preziru čast i vrline, obožavaju zlo u svim pojavnim oblicima. Vješti su u mačevanju, a njihov čvrsti oklop može podnijeti dosta udaraca u borbi.



ROGUE

Koljači, razbojnici, odmetnici, plaćenici i ostale nepoželjne pojave svijeta obasjanog suncem to su skitnice. Njihov moto je "skrij se i zaskoči" pa se stoga prikradaju u tamnim zakucima tvoje tamnice i nikada neće otvoreno napasti neprijatelja čak ni kada jedino oni mogu pomoći. Njihova podlost je vrlina koju moraš znati cijeniti, no oprez nemoj ih same ostavljati pokraj svog zlata!

BULLFROGRAFIJA

Kada je, nakon bolno dugog čekanja i beskonačnih odgađanja, originalni Dungeon Keeper konačno izašao na tržište u srpnju 1997. (nakon više od dvije godine razvoja), igra je preokrenula dotad tipičan scenarij borbe dobra protiv zla. Ovaj puta zlo je dobro!

U Dungeon Keeperu je u tvoje podzemno carstvo nahrupila gomila dosadnih avanturista i heroja pod vodstvom Avatara. Za pobjedu na 20-ak nivoa posutih hordama dobra trebao si unovačiti različita stvorenja podzemnog svijeta ne bi li stvorio svoju vojsku zla i skršio neprijatelja. No, tvoja vojska te nije slijedila iz ljubavi, trebao si je platiti i zabaviti – naravno, uz uobičajenu disciplinsku pljusku ako se previše ulijene.

I tako, da bi pobijedio uporne heroje koji se bore "za pravu stvar", trebao si podučavati svoja stvorenja borbi, istraživati nove i moćnije čarolije, postavljati zamke i ostale podlosti kako bi svoju utvrdu pod zemljom održao svojom. Ali, sve to ima cijenu.

Upravo tu uskaču tvoji vjerni impovi. Ova višenamjenska stvorenja koja nastaju pomoću čarolije iskapaju zlato iz stijena, popločavaju nove teritorije koji tako postaju tvoji i ojačavaju tvoje zidine.

Kad se konačno suočiš s neprijateljima, pobij ih u ime avanturizma... Zaboga, ne! Baci ih u okove, osramoti ih i izgladni ih do smrti... Nakon toga, baci ih u sobu za mučenje i uživaj u njihovoj patnji – možda ti odaju koju vrijednu informaciju.

Add-on disk, The Deeper Dugeons, je izdan ubrzo nakon Dungeon Keepera – u studenom iste godine. Ovaj put se Avatar vratio, a u život su ga vratili vitezovi koji su nekako uspjeli preživjeti pokolj tvoje prijašnje pobjede. Uz njihovu pomoć, Avatar je preuzeo mrežu podzemnih spilja i prijeti ti osvetom, ali ovaj put s većom vojskom! Uz bolju umjetnu inteligenciju i 30 izazovnih single i multi-player nivoa, The Deeper Dungeons je ipak bio pretežak za većinu igrača!

U ožujku 1998., Dungeon Keeper i The Deeper Dungeons su za potrebe američkog tržišta izdani u jednom paketu pod nazivom Dungeon Keeper Gold. Paket je, osim obje igre, nudio i Theme Pack, editor nivoa i toliko očekivanu 3D podršku. Kada se slegla prašina i oko ovog paketa, Bullfrog je u prosincu 1998. izdao Classic verziju (EA Classic je igra koja se prodaje u pola cijene) u kojoj smo po prvi put vidjeli i Dungeon Keeper 2 trailer.



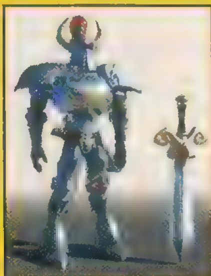
Nikad nemoj zaboraviti izgraditi Training Room u kojem tvoji podanici usavršavaju vještinu borbe

su promijenili. Naime, sada osim očiju svojih podanika, možeš rabiti i njihove posebne sposobnosti. Primjerice, Dark Elf u ovom modu ima snajperski nišan kojim možeš iz daljine precizno zumirati i naciljati dosadne vitezove koji ništa ne slute. Ili, možeš zaposjesti vampira, hipnotizirati neprijateljska stvorenja i navesti ih da podlo napadnu svoje suborce koji, jadni i patetični kakvi i jesu, ništa ne slute. Isto tako, u DK 2 možeš iz perspektive prvog lica jednog podanika odabrati kao vođu kojeg će ostali koje sam odabereš slijediti, što napade grupe tvojih podanika na željenu metu čini jednostavnim (imaj na umu da će se grupa raspasti kad neprijatelji ubiju vođu.), a da ne spominjem da ćeš na kasnijim nivoima često ulaziti u svoje podanike da bi se uvukao iza neprijateljskih linija i tako vidio gdje se krije tvoj protivnički tamničar ili glavni vitez koji predvodi šugavu šačicu heroja. Da ne bi bilo zabune - perspektiva prvog lica je postala integralni dio igre, a ne "ušminkani štos" jer neke nivoe nećete moći završiti ne preuzmete li kontrolu nad, primjerice, Dark Elfom, u snajperskom se modu zumirate na stražara i odvalite mu glavu iz daljine. Pokušate li bilo kako drugačije, debela svinja će vas spaziti čim mu se približite i uzbuniti vojsku. Osim toga, kako tvoji podanici napreduju po nivoima, tako dobivaju nove vještine koje možeš rabiti iz perspektive prvog lica. Dakle, za odličnu uporabu Possesion čarolije i aktivnog igranja u perspektivi prvog lica u svoju knjižicu bilježim još jedan plus.

TVOJA GAMAD

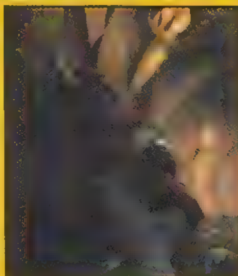
Tvoji podanici se po stilu borbe mogu svrstati u sljedeće kategorije: Flankers, Blockers, Blitzers, Support i ostali. Flankers uvijek iskorištavaju faktor iznenađenja, podmuklo se prikradu neprijatelju sleđa i tako ga maksimalno oštete. Blockers se nikada ne zalijeću na neprijatelja, nego po cijenu vlastitog života nastoje očuvati teritorij na koji si ih postavio. Blitzers su kombinacija Flankersa i Blockera, čim primijete neprijatelja nasrnut će na nj

NJIHOVA RATNA SILA



KNIGHT

Predstavnik junaštva i časti, vitez se bori da bi održao zakletvu koju je dao svom Gospodaru. Njihova glupost ide toliko daleko da će bez razmišljanja dati i život za njega. Opasni su jer su vješti mačevaoci, a štiti ih još jači oklop nego onaj u crnih vitezova.



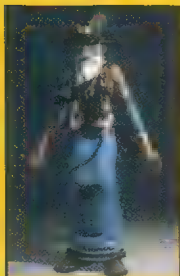
DWARF

Zdepasti patuljci su pandan tvojim impovima. Naime, upravo je njima povjerena zahvalna zadaća prokopavanja tunela kroz tvoje utvrđene zidove kako bi načinili prolaz za jaču gamad koja želi onečistiti tvoje pogano tlo.



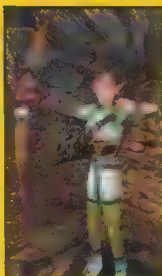
GIANT

Divove je najlakše opisati kao ogromne i moćne. Iznimna snaga im se krije u mišićima, što najbolje znaju stvorenja koja im se nađu na putu. Ako div naiđe na impa, često će ga pokupiti i baciti od sebe. Kako je to njihova posebna sposobnost, divove i Bile Demone možeš zaposjesti i sam odrediti kuda ćeš baciti stvorenja koja pokupiš. U protivnom, tupavi div neće puno razmišljati kuda baciti impove



WIZARD

Čarobnjaci su ljudi koji su život posvetili čaroliji i njenoj uporabi. Često se pridružuju grupici avanturista kao pozadinska potpora za daljinsku borbu njihove precizno usmjerene vatrene kugle (Fireballs) i vatrene bombe (Firebombs) mogu vrlo brzo raščistiti grupicu čudovišta. Sagradi im knjižnicu u kojoj će izučavati knjige jer im je uvijek dosadno (knjižnicu sagradi blizu gnijezda za odmor tvojih podanika). Isto tako, čarobnjaci su mnogo bolji istraživači od vještaca.



ELVEN ARCHER

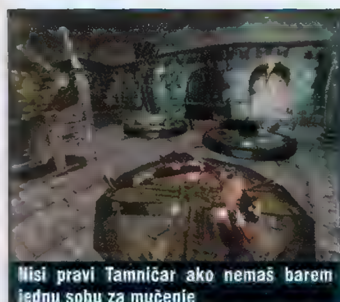
Vilenjaci se često udružuju s lokalnim kraljevima u svojim prljavim nastojanjima da očiste svijet od božanske nazočnosti zlih stvorenja. Vrlo su opasni jer nitko ne može nadmašiti preciznost kojom odapinju dosadne i smrtonosne strelice.



THIEF

Iako se pojavljuju u grupici avanturista, lopovi imaju svoje ciljeve povećavanje vlastitog bogatstva. Iako im grupa daje potrebnu zaštitu i sigurnost, u nezavidnim situacijama se itekako znaju brinuti o vlastitoj koži. Lopovi su vrlo gramzivi pa će oprezni tamničar svoje blago uvijek držati pod ključem.


Vila. Ah, nisu li upravo patetični podanici tvojeg suparnika


Nisi pravi Tamničar ako nemaš barem jednu sobu za mučenje


Čarolija Possesion na djelu - svijet iz perspektive jednog od tvojih podanika

pokušavajući napraviti rupu u njegovoj obrani i tako se uvući iza lini-

je napada ne bi li udarili sleđa. Support podanici su stvorenja koja rabe oružja s ograničenim dosegom, što ih čini vrlo ranjivima u izravnom srazu pa ih čuvaj kao pozadinsku podršku. Impovi su zapravo jedina stvorenja koja se nikada ne bore i uvijek izbjegavaju borbu. Zapravo, toliki su kukavice da umiru prilično kukavno i bučno. U DK 2 se po prvi put predstavlja i sustav Straha/Prijetnje. Ako tvoji podanici naiđu na stvorenja ili predmete čiji je stupanj prijetnje veći od straha koji tvoj podanik može podnijeti, on će pobjeći da bi spasio vlastitu glavu. Iako ti se ova mogućnost čini kukavičkom, ona u stvari spašava živote tvojih stvorenja u situacijama kada su suočena s mnogo jačom prijetnjom. Imaj na umu da stvorenja koja si grupirao i koja slijede vođu imaju veći prag straha i vjerojatnije je da će se upustiti u borbu s nadmoćnijim neprijateljem. Još jedan plus u moju knjižicu.

ZAKLJUČAK

Svi dosadašnji plusovi bi opet pali u vodu da nije rađeno na onome što je najviše nedostajalo prvom dijelu: igrivosti i dizajnu nivoa. Što se igrivosti tiče, u DK 2 ćeš svoju Tamnicu morati razvijati uistinu planski – micromanagement je ovdje ključna riječ. Naime, dok se ne boriš, sve se svodi na proširenje teritorija i tamnice te iskapanje zlata da bi mogao financirati svoje podanike. Ako nemaš dovoljno zlata ili svojim podanicima ne osiguraš prostorije za rad, odmor, zabavu itd., postat će nesretni, radit će aljkavo pa čak i otkazati poslušnost. To te tjera na konstantno razmišljanje i strategijsko planiranje razvoja tvog carstva i istodobno kovanje najpodlijeg mogućeg plana kojim bi skršio neprijatelja. Ono što me najviše oduševilo kod Dungeon Keepera 2 je da čovjek cijelo vrijeme ima predodžbu kako je igra nabijena akcijom i adrenalinom, a zapravo nije. Prava stvarnost je da ti vijuge rade punom brzinom i da cijelo vrijeme barataš micromanagementom svojih jedinica i razvijaš strategiju i taktiku. Osjećaj akcije vjerojatno proizlazi iz izvrsne grafičke prezentacije koja do u detalje pokazuje svako tvoje stvorenje, njegovo raspoloženje, a svakako ne treba zaboraviti ni potpunu 3D slobodu te mogućnost zumiranja tamnice do najsitnijih detalja te vođenje bilo kojeg stvorenja iz perspektive prvog lica.

Autor je uspio proći otprilike pola igre za potrebe ove recenzije, prošao bi on i cijelu da igra nije stigla pred zaključenje broja, no već je sada jasno da je Bullfrogov razvojni tim ozbiljno shvatio sve prigovore na račun prvog dijela i da je Dungeon Keeper 2 sve ono što je trebao biti Dungeon Keeper 1. Tome u prilog ide i činjenica da uz igru dolazi i promotivna animacija za Dungeon Keeper 3 – toliko je valjda Bullfrog siguran u kvalitetu drugog dijela da već rade na novom nastavku. Željno iščekujem da se u međuvremenu na Internetu pojave prvi nivoi, čarolije i ostali goodiesi za DK 2 koje ćemo vam vjerojatno ponuditi na nekom od sljedećih Hackerovih CD-a, a dotad vam savjetujem da štedite jer je ovo jedna od rijetkih igara za koju se ove godine isplati dati novce. A već u sljedećem broju potpisnik ovih redaka priprema mnoštvo savjeta i trikova pomoću kojih možeš postati Stvarno Zao. I na kraju, štovani čitatelju, dopusti mi samo da spomenem kako će Dungeon Keeper 2 biti druga originalna igra koju ću kupiti otkako sam došao raditi u Zagreb, no sada sam siguran da je neću i prodati.

Konačno smo dočekali dan kada je dobro biti zao.

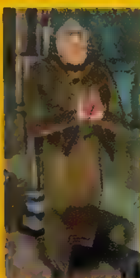
ALTERNATIVNO

DUNGEON KEEPER GOLD
Ovaj paket objedinjuje Dungeon Keeper 1 dorađen za 3D podršku i dodatne misije Deeper Dungeongs, no iako je riječ o prvom dijelu serijala, savjetujem vam da ga zaobiđete

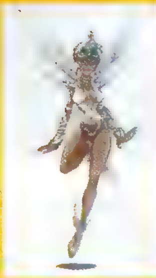
POPULOUS: THE BEGINNING
Igra najsličnija DK-u osim što, naravno, niste u ulozi negativca nego pozitivca. Svejedno, micromanagement je dosta sličan onome u DK-u

SIM CITY 3000
Igra koja se cijela vrti oko micromanagementa. Iako nema konkretne akcije, riječ je o jednoj od igara s najvećom trajnošću.





MONK
Cijeli život posvećen treniranju borilačkih vještina čini redovnike odličnim borcima u okršaju prsa-o-prsa, posebno ako se bore protiv neživih stvorenja protiv kojih su dvostruko efikasniji no obično. Posebna specijalnost su im vampiri jedino ih oni mogu trajno uništiti i spriječiti njihovo ponovno oživljavanje.



FAIRY
Neka te ne zavara oskudna odjeća i minijaturna veličina vila jer njihova brzina i moćne napadačke čarolije itekako nadoknađuju ove nedostatke!



GUARD
Stražari su obični naoružani ljudi koji svoje usluge nude svakome tko plaća. Na jednom mjestu mogu stajati vrlo, vrlo dugo, a da im se pri tome nimalo ne naruši koncentracija i motrenje okoliša.

ROYAL GUARD
Tajni lik! Otkrijte sami čemu služi!

SPECIAL 'UNSEEN' HERO
Tajni lik! Otkrijte sami čemu služi!

LORD OF THE LAND
Tajni lik! Otkrijte sami čemu služi!

KING OF THE REALM
Tajni lik! Otkrijte sami čemu služi!


Hackerov čovjek za medije i Hackerov službeni tamničar na E3-u u Los Angelesu. Bila je to ljubav na prvi pogled...

OCJENA

Ako vas prvi dio nije uspio uvjeriti da je dobro biti zao, drugi dio sigurno hoće. Usto, ovo je ipak igra s Hackerovim službenim tamničarom u glavnoj ulozi :)

91 %

Četvrta brzina

NEED 4 SPEED ROAD CHALLENGE

PREPORUKA MJESECA

Kakva li je to igra koja nas je uspjela odvući od Quakea 3, oko čijeg se serijala stvorila cijela Internet potkultura, i koja vas, jednom kada je počnete igrati, danima ne pušta iz stiska. Četvrti Need For Speed se pojavio i osvojio nas na prvi pogled, i to samo iz jednog razloga...



Automobili klase A imaju prilično ujednačene performanse te je utrkivanje bilo s kojim od njih uvijek izazov

PIŠE **Patrik Pencinger**

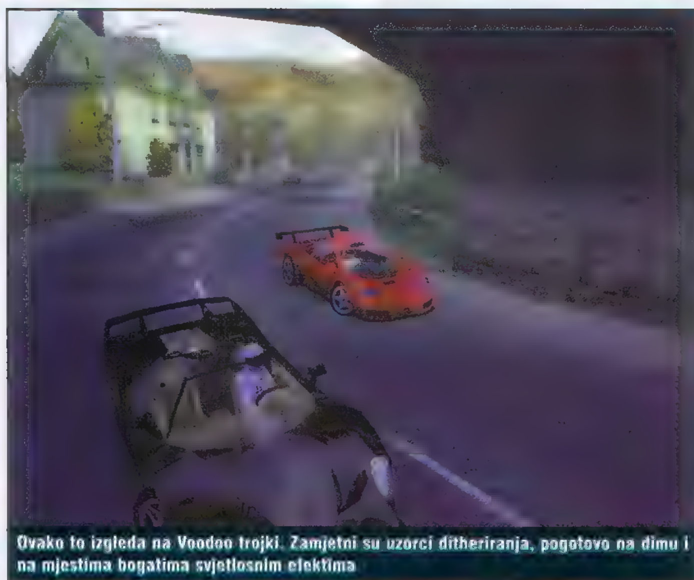
INFO

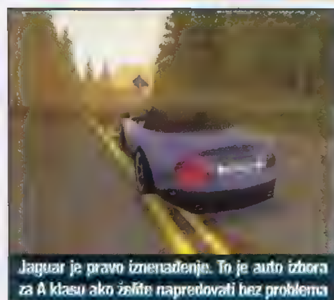
PROIZVOĐAČ	Electronic Arts
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	Celeron 333, 642 Mb, Voodoo 3
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet, Split Screen
PLATFORME	PC, PSX

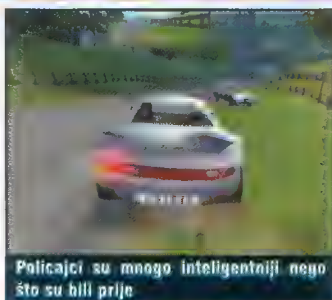
KADA neka igra doživi četvrti nastavak, zacijelo je natprosječna. Osobno sam u svojoj dugoj igraćoj karijeri igrao igre Need For Speed serijala više nego sve ostale trkaće igre zajedno! Ima nešto u toj igri. Iako je realnost osjećaja vožnje prilično relativna stvar, sve je namješteno tako da vam pruži maksimalan užitak igranja. Road Challenge (RC je europski naziv za ono o čemu smo prije pisali pod imenom NFS: High Stakes) bilježi u mnogim kategorijama kvalitativan pomak u odnosu na prijašnje nastavke, što jamči aktualnost Need For Speed serijalu barem još jednu godinu.

Prvi je NFS bio nešto potpuno novo, imao je prekrasnu grafiku, nevjerojatne automobile i vrhunsku igrivost. Sjećam se, igrao sam ga na 486-ici sa S3 805 grafičkom karticom u rezoluciji od 320x200 u DOS-u i divio se svakom iscrtanom pikselu (kojih nije bilo mnogo). Već u prvom dijelu bilo je policajaca koji su vas natjeravali, a protivnike je bilo prilično teško pobijediti - zahtijevalo je mnogo vježbe. Drugi nastavak Need For Speeda bio je, po meni, totalni fijasko. Bili su to počeci igranja u Windowsima i DirectX-a pa tadašnja pred-3D-akcelerirana računala jednostavno nisu mogla na dovoljno igriv način vrtjeti dvije igre simultano (Windowse, i što ste god drugo igrali). Cijeli je engine prebačen u 3D, sve je izgledalo vrlo ružno i NFS serijalu prijetila je smrt. A onda je počela 3D era. 3Dfx se nametnuo svojim monopolističkim, samo za 3Dfx kartice zadržanim, Glideom te su mnoge igre iskoristile prednosti koje je nudio. Tako je nastao


Empire City po mraku. Lens Flare efekt uistinu pridonosi realnosti cijele situacije


Ovako to izgleda na Voodoo trojki. Zamjetni su uzorci ditheriranja, pogotovo na dimu i na mjestima bogatima svjetlosnim efektima


Jaguar je pravo iznenađenje. To je auto izbora za A klasu ako želite napredovati bez problema


Policajci su mnogo inteligentniji nego što su bili prije

Igra koja će obilježiti ljeto '99.

Need For Speed 2 SE koji je donio poneku novu stazicu i autić te ono najvažnije - igrivost. Za razliku od Jedinice, Dvojka (SE) nije imala više policajaca, ni etapnih utrka (koje su bile genijalna stvar te je velika šteta što se više nisu ponovile ni u jednom nastavku), a napravljen je i priličan odmak od standarda realnosti postavljenih u prvom nastavku. Ovo je, s druge strane, učinilo igru dopadljivijom skupini ''povremenih igrača'', tj. igra je bila znatno lakša. Potom je uslijedio treći nastavak prilično sugestivnog naziva: Hot Pursuit. Razvojni tim uslišao je želje tisuća obožavatelja koji su ih molili i molili da u NFS trojci vrate policajce. Napravili su i više, stvorili su jedan cijeli mod igre u kojem možete biti čak i policajac. Pisan je novi 3D engine za ovu igru koji, osim Glidea, uključuje i kakvutakvu podršku za ostale 3D akceleratore. Novi engine omogućio je daleko veću realnost i kompleksniji fizikalni podsustav. Novost za koju su se mnogi zagrijali bila je i mogućnost downloadanja novih automobila s www.needforspeed.com, što je entuzijastima otvorilo cijelo jedno novo područje - sada postoje stotine novih automobila raspoloživih za downloadanje s mreže (iako to nisu službeni Electronic Artsovi automobili, neki od njih su doista prekrasni), što je uvelike produljilo

STAZE

CELTIC RUINS

Ova staza prolazi pitoresknim ruševinama keltskog naselja. Najlakša i najbrža staza sa širokom , dugom i gotovo ravnom dionicom - prilično dosadna i suhoparna. Predlažem je početnicima koji tek uče upravljati NFS autima. Ipak, u kasnijim utrkama ćete je morati odigrati bez ijedne greške jer će vas ista stajati vrijednih bodova.

DOLPHIN COVE

Ova zanimljiva staza prolazu kroz tihi priobalni gradić. Prekrasna priobalna vožnje nastavlja se dalje od obale gdje vas zavojita cesta vodi do prekrasnih Vodopada Duše. Staza je relativno brza, s nekoliko podmuklih zavoja.

DURHAM ROAD

Durham staza smještena je u Engleskoj. Prepuna je tunela i uskih podvožnjaka u kojima jedna greška znači veliko oštećenje automobila. Iznimno je zavojita, prepuna trikova i naglih neočekivanih zavoja. Na ovoj stazi je vrlo teško pobijediti ako je ne upamtite.

KINDIAK PARK

Po mom sudu, Kindiak park je najljepša i najzanimljivija staza. Iako zavojita, uz određenu količinu vještine možete je vrlo brzo svladati. Vodi vas kroz šumovit i brdovit predio jednog od nacionalnih parkova Kanade. Valja paziti na turistički vlak koji na jednom mjestu prelazi preko ceste! Prekrasna žućkasta magla tijekom vožnje po danu daje stazi prekrasan štih.

LANDSTRASSE

Ah, ja, die Deutsche! Njemačka, zemlja Gastarbeitera, brzih vozača i zavojitih puteva. Landstrasse je staza srednje težine, s jednim vrlo oštrim zavojem u srcu mjestašca.

ROUTE ADONFZ

Staza koja vozi kroz pitomo francusko mjestašce. Lagana je, izuzev zavojitog dijela kroz mjesto za koji treba vježbe. Upravo ovu stazu možete odigrati u demo verziji igre. Ako vozite po noći, iznad mjestašca ćete ugledati vatromet.

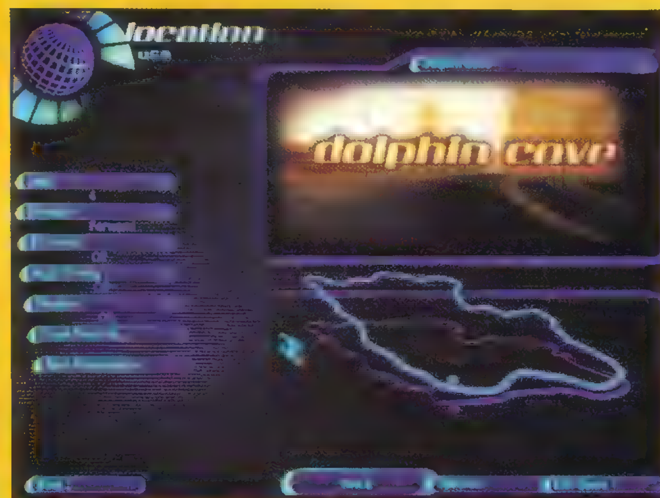
SNOWY RIDGE

Definitivno najteža staza, pogotovo ako vozite po snježnoj mećavi. Nalazi se u Americi. Morate paziti da ne skliznete s ceste jer će vas ondje dočekati led. Također, nemojte sjeći zavoje jer će vas snježni hupseri odbaciti, a onda ćete, nerijetko, završiti na krovu. Na jednom mjestu pada lavina pa morate paziti da se ne zaletite u ledene gromade na cesti. Postoji mala prečica na samom početku staze gdje ćete, ako se odvažite i projurite kroz uski prolaz benzinske crpke, presjeći jedan prilično oštar zavoj i dobiti sekundu-dvije prednosti!

RACEWAY 1
RACEWAY 2
RACEWAY 3

Ove tri staze su bonus staze i ne želimo vam kvariti iznenađenje. Riječ je o najzabavnijim i najboljim stazama ikad napravljenim za NFS.

***Naravno, tu je još jedan posebni bonus - uz igru dolaze i sve staze iz NFS 3 (njih 8)!**

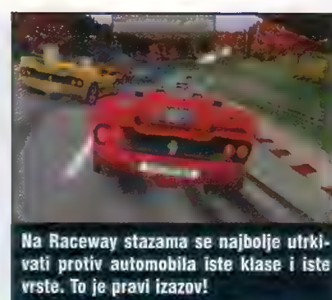


Ekran za odabir mjesta i atmosferskih prilika utrke

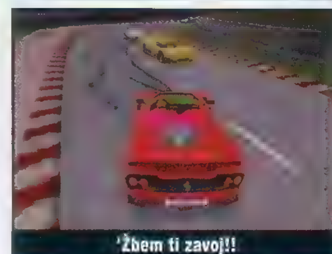

Ovako to izgleda na www.needforspeed.com



Jež na cesti!!!! Koooooočiii!!!!!!!!!!



Na Raceway stazama se najbolje utrkivati protiv automobila iste klase i iste vrste. To je pravi izazov!



'Žbem ti zavoj!!



Tragovi guma ostaju tijekom cijele utrke

aktualnost NFS 3 za koji vjerujem da bi se dobro držao barem još do kraja godine! I, eto stigla nam je i Četvorka. Već nakon kratkog igranja, lako je ustanoviti da su obje igre izgrađene na istom engineu, samo što je kod NFS 4 sve dorađenije i ispoliranije, što u grafici, što u upravljivosti automobilom, što u samoj strukturi igre...

ČETVORKA

Kod igranja i vrednovanja Electronic Artsovih igara već smo razvili pravi ritual. Prva je na redu uvodna animacija, potom slijedi divljenje sučelju, a onda pred zid staje sama igra. Iako sam uvod nema nikakve veze s igrivošću, pogodilo nas je što je ovdje prilično loš. Naime, kao i u Trojci, riječ je o nekakvom suhoparnom kompjutorski renderiranom natjeravanju bez početka i kraja – totalno nezanimljivo. Prisjetite se samo Jedinice i Dvojke, gdje su uvodi bili munjevito montirani spotovi koji su kombinirali materijal snimljen u stvarnom svijetu i digitalne efekte. Zanimljivo je vidjeti na startu Porshe 911 i nekakav trkaći auto a'a TOCA, gdje nakon munjevitog starta Porschea motor drugog auta umre u oblaku crnog dima. Kao da su tvorci Need For Speeda na ovaj način htjeli poručiti konkurenciji što misle o njima. Slijedi sučelje – kao i uvijek prva liga. Osim što je potpuno intuitivno i lagano za naučiti (sama temeljna struktura je gotovo identična onoj u Need For Speedu 3, izuzev brojnih dodataka), prekrasno izgleda. Automobil gledate u 3D prikazu, sa svim mogućim refleksijskim, sjajnim i ostalim teksturama prilijepljenim na nj. Na samom početku igra vam pruža izbor jednog od mnogobrojnih modova igranja. Casual igračima preporučujem jedan od onih iz Single Player Arcade. U ovom dijelu igre nema mikromenadžmenta novcem, kupnje nadogradnji za automobil, a popravljanje je automatsko. Single Race vodi vas u pojedinačnu utrku, gdje možete birati sve dostupne automobile bilo koje klase i voziti na bilo kojoj stazi. Pobjedom ne dobivate ništa, ali stječete iskustvo koje će vam dobro doći u ostalim modovima igre. Potom slijedi knockout, serija od, najčešće, 7 utrka. Cilj je jednostavan, u prvih šest ne smijete biti posljednji jer ćete ispasti iz daljnjeg natjecanja, a posljednju morate pobijediti. Nagrada koju ćete osvojiti ovisi o razini inteligencije kompjutorskog protivnika. Slijedi Tournament, gdje vozite za bodove. Turniri su podijeljeni po klasama automobila. Knockout i Tournament vam donose nove automobile i staze! Za kraj ostavljamo Hot Pursuit mod. Osim uobičajenog natjeravanja po stazi, gdje morate obići određen broj krugova i uteći policiji, tj.zadovoljiti kvotu hapšenja, on uvodi i dva nova moda igranja. Jedan je Getaway, gdje je glavni cilj određeno vrijeme ne biti uhvaćen od strane policije, bježati gdje god stignete i u kojem smjeru želite. Naravno, ako ste policajac, morate u određenom vremenu uloviti lopova. Tu je i Timetrap, gdje osim policajaca, morate misliti i na vrijeme koje istječe, ali se i obnavlja prolaskom kroz kontrolne točke. Zgodan dodatak ovom dijelu igre je policijski helikopter koji vas zajedno s automobilima naganja i otkriva im

AUTI



BMW M3 (AA)

Evo jedne prave limuzine u Need For Speedu. Iznimno je brz, ali među slabijima u svojoj klasi. Dolazi i u Pursuit inačici. Inače, u karijeri se baš ne isplati previše igrati s BMW-om. Radije uštedite malo više i uzmite nekoi jači stroj iz klase, npr. Porsche 911...



BMW Z3 (B)

S ovim ćete se autićem naigrati ako se odlučite na karijeru. Nalazi se u B klasi s Mercedesom SLK 230 i definitivno je bolji! S njim vozite minimalno prve dvije grane karijere. Iznimno je lagan i ugodan za vožnju, a nadogradnjom mu se performanse gotovo udvostruče.



CHEVROLET CAMARO Z28 (A)

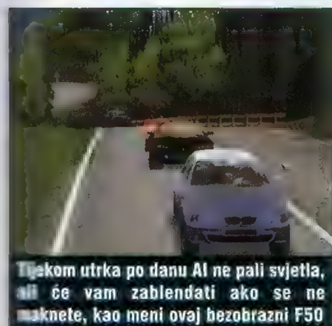
Ah, Chevrolet Camaro. Niškoristi američki kultni auto. Riječ je o jednom od lošijih automobila klase A. Dolazi i u Pursuit inačici, a i jedan od bonus automobila se temelji na njemu.



CHEVROLET CORVETTE C5 (A)

Corvette bi po sirovim performansama morao biti najbolji automobil u klasi. No, praksa je pokazala da nije... Brz je i upravljiv, užitak ga je voziti. Model je prilično detaljiziran u odnosu na one iz prijašnjih NFS nastavaka. Moguće mu je skinuti krov. Postoji, baš kao i u Trojki, u Pursuit verziji.


Famozni 3D kokpit. Prašina koja se digla izgleda prekrasno na TNT 2


Tijekom utrka po danu AI ne pali svjetla, ali će vam zablendati ako se ne maknete, kao meni ovaj bezobrazni F50

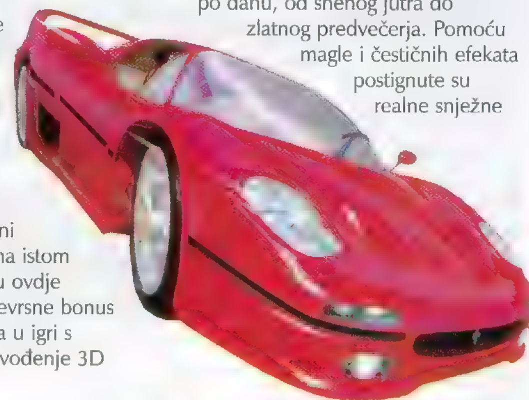

Pretraživanjem liste protivnika u Replayu, moguće je centrirati kameru na odabranog protivnika

Dodatak u imenu igre High Stakes promijenjen je u podobniji (?) za europsko tržište, Road Challenge

...lje ste kako bi se što bolje mogli ...ordinirati protiv vas. Pri noćnom ...egu od policije, helikopter vas ...asjava reflektorom, tako da ne ...žete pronaći utočište u mraku. ... ovi modovi (osim možda Hot ...rsuit) ujedinjeni su u Career mod, ... predstavlja najvredniju novinu ... NFS serijalu. Počinjete s malo ...vca, taman dovoljno za kupnju ...tomobila klase C. Cijela je kari...ra podijeljena na grane, a one pak ... nekoliko kola natjecanja. Jedno ...o obuhvaća nekoliko utrka, a na ...raju svakog dobivate novčanu ...gradu ovisno o mjestu koje ste osvojili. Novac trošite za popravljanje, nadograđivanje i kupnju novih automobila. U Career modu morate voziti mnogo opreznije jer se svaki udarac na automobilu osjeti kako na performansama, tako i na novčaniku. Napredujući, otkriva vam se sve više staza, a povremeno ćete, osvajanjem nekog posebnog kupa ili High Stakes utrke, osvojiti i bonus automobil. Igra vam pokazuje svoju iznimno veliku trajnost tek u High Stakes modu, gdje ćete voziti sve moguće staze unaprijed i unatrag, po kiši, snijegu i suhom vremenu, i to u normalnom ili mirorred modu. Career mod predstavlja izazov za početnike, ali i za iskusne vozače. Morate imati dovoljno brz automobil da biste se othrvali protivnicima, ali vam nakon kupnje novog mora ostati dovoljno za kotizacije koje su nužne za neke utrke i, naravno, popravljanje automobila. Inače, poslije je u igri itekako važno da vam je automobil stalno u tip-top formi. Career se, dakle, većinom sastoji od nešto manjih turnira, ponekog knockouta i, naravno, High Stakes utrka. Ove utrke uzrokuju pravu navalu adrenalina. Naime, uvijek ih morate voziti s najboljim automobilom za koji ste se krvavo naradili, a ako izgubite, morate ga dati protivniku! Iz ovoga nema izlaska kombinacijom tipaka Ctrl-Alt-Del ili Ctrl-Esc, ili možda Alt-Tab. Jedina stvar koja pomaže (ali je riskantna) je hardversko resetiranje računala pomoću reset gumbića na kućištu. Podlo od strane programera, ali čini igru zanimljivijom. Još zanimljivije je što taj isti High Stakes mod možete igrati protiv ljudskog protivnika i zagorčati mu život pobijedivši ga. Dobro su se dosjetili, nema što...

S TEHNIČKE STRANE

Već prije smo spomenuli da je Road Challenge izgrađen na ispoliranim temeljima Hot Pursuita. Grafika je poboljšana i sada rabi DirectX 6.1, te daleko ljepše izgleda na ne-3Dfx karticama, a sve ima podršku za 32 bita do astronomskih rezolucija od 1600x1200. Engine je dodatno izoptimiziran i nešto ubrzan, tako da, iako su sada staze kompleksnije, sve radi istom brzinom kao Trojka. Ima 10 novih staza. Dodatni dokaz da sve radi na istom engineu je to što su ovdje staze iz Trojke svojevrsne bonus staze. Velika novina u igri s grafičke strane je uvođenje 3D kabine. Stakla na autima su sada prozirna pa vidite vozača kako okreće volan i naginje se u zavojima. Samim time drugačiji je i pogled s In-Car kamere. Kabina više nije reprezentirana jednom 2D teksturom, nego je u potpunosti 3D. Ovdje do izražaja dolazi ograničenje maksimalne rezolucije teksture od 256x256 piksela jer je kabina nedefinirana i zamućena. Ipak, to što je 3D, donosi joj realno njihanje, a i vozač prati cestu gledajući lijevo-desno, što je posljedica 3D kokpita (prilično beskorisno u praksi). Iako ovakva kabina na prvi pogled izgleda ružno, zapravo je mnogo naprednija od stare 2D kabine, i, bilo kako bilo, ima izvjesniju budućnost. No, upozoravam vas, nećete biti njome baš oduševljeni. Uvođenje kabine omogućava jednu prilično zgodnu stvar, a to je vožnja kabrioleta, tako da većinu dostupnih automobila možete ostaviti bez krova. Staze bogatije detaljima predstavljaju pravi izazov. Utrkujete se kroz nekoliko različitih zemalja. Dobar dodatak igrivosti je to što tragovi guma ostaju na asfaltu tijekom cijele trke, tako da vam je lakše pronaći najbrži put kroz zavoje. Napredni svjetlosni engine u kombinaciji s odličnim generatorom magle omogućuje promjenu vremenskih prilika. Glavna funkcija magle više nije smanjenje dubine 3D scene, što olakšava posao 3D kartici, nego stvaranje uvjerljivih atmosferskih prilika. Jakost magle je promjenjiva. Igrati možete po noći i po danu, od snenog jutra do zlatnog predvečerja. Pomoću magle i čestičnih efekata postignute su realne snježne

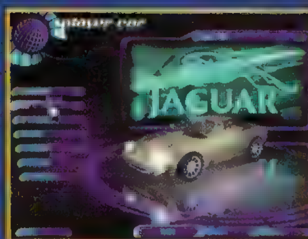




FERARRI 550 MARANELLO (AA)
Ovaj automobil susrećete u DEMO verziji. Brži je od Porschea, ali slabije upravljiv. Odličan izbor u karijeri, pogotovo za ljubitelje Ferarria.



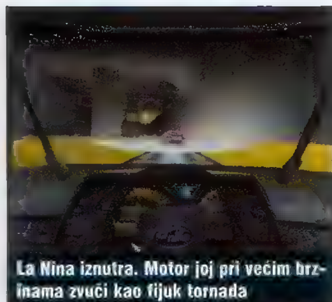
FERARRI F50 (AA)
Najbrži automobil klase AA. Vožnja F50-ice više podsjeća na McLarena ili Mercedesa SLK, nego na kolege iz klase mu AA. Iako je zvjerski brz i snažan, trebat će vam poprilično znanje da ovladate njime na zavojitim uskim stazama.



JAGUAR XKR (A)
Možda ne po performansama, no ovo je definitivno najbolji automobil za napredovanje u karijeri klase A. Ima odlično ubrzanje i držanje u zavojima, i nepobjediv je na zavojitim stazama, dok na ravnijim, tipa Celtic Ruins, treba primijeniti podmukle taktike, tj. zgurati protivnika o zid.

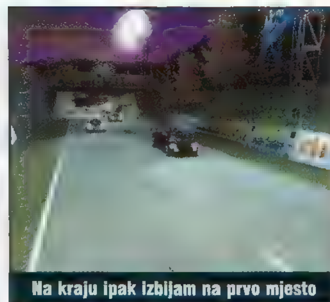


LAMBORGHINI DIABLO SV (AA)
Lamborghini je također član najbrojnije AA klase. Naglasak je kod njega na brzini i ubrzanju , a trpi upravljivost. Ipak, riječ je o iznimno uravnoteženom i izazovnom autu. Dolazi i u Pursui inačici.


La Nina iznutra. Motor joj pri većim brzinama zvuči kao fijuk tornada


Eto zašto se ova staza zove Dolphin Cove


McLareni u oštrom dvoboju na Racewayu 3


Na kraju ipak izbijam na prvo mjesto

mećave, kišne noći, prekrasna svitanja itd. Sve ovo, s maksimalnim detaljima, je na Celeronu 400A, 128 MB memorije i Rivi TNT2, tj. Voodoo 3 karticama na kojima smo igrali Need For Speed 4 savršeno igrivo u 1024x768 u 16, tj. 32 (TNT2) bita. Sljedeće poboljšanje u igri je fizički model automobila. Glavna novost su oštećenja na vašem vozilu prilikom sudara, što daje dodatnu težinu izguravanju protivnika s ceste. Ona ne samo da smanjuju performanse vozila, nego vas na kraju utrke fino opale po džepu. Zapamtite, što je skuplji auto, to su skuplji popravci. Moguće je oštetiti automobil u četiri kategorije. Oštećenje motora rezultira slabijom akceleracijom. Deformacija karoserije smanjuje maksimalnu brzinu. Steering ima izravan utjecaj na mogućnost upravljanja, tj. odaziv volana. Suspension ima utjecaj na kočenje. Moguće je razbiti i svjetla na autu. Štoviše, ovo je vrlo lako učiniti, pokupite prvi znak i eto mraka (po danu to ne igra neku ulogu, no po noći je veselo kada ostanete u mraku). Ako vas oprezna vožnja umara, možete isključiti oštećenja. Daljnje poboljšanje fizičkog modela vidljivo je u boljem ležanju automobila na cesti. Naime, ako pozorno pogledate neki NFS 3 replay, vidjet ćete da automobil kao da lebdi iznad staze. E, pa u Četvorci je čvrsto prikovan za asfalt. Osim ako ne igrate po kiši ili snijegu, koji jako utječu na upravljivost te je prilično teže voziti. To je pravi izazov. Također, upravljanje je puno preciznije i ugodnije. Pokušajte voziti neku od starih staza u Trojci i Četvorci u istom autu, recimo Mercedesu CLK-GTR, i recite gdje je bio upravljiviji. Zabavljajući se malo s editorima za NFS 4 automobile i proučavanjem strukture .viv datoteka, došao sam do zaključka da je fizički model samo djelomice iskorišten te da se manipulacijom mnoštva varijabli mogla postići kompleksnost igre na razini Gran Turisma, ako ne i veća. Zvuk je standardno vrhunski s podrškom za EAX, DirectSound 3D i Dolby Surround. Glazba varira od nekakvog hard- rocka preko techna do odličnog drum'n bassa. Zgodna novina je što možete slušati glazbu s vlastitog CD-a Zaključili smo da je Prodigy prilično dobar kao pozadinska glazba kod divljačkog utrkivanja. Creativeov Enviromental audio zaista dolazi do izražaja. U tunelima i kanjonima čuje se jeka, a pravi višekanalsku nirvanu postižete u Hot Pursuit modu kada vas natjerava helikopter oblijećući sa svih strana.

ANUALNI RITAM

Sa zadovoljstvom konstatiramo da je Need For Speed serijal ušao u usku grupu Electronic Artsovih naslova koji se obnavljaju svake godine, zajedno s Fifom, NBA-om, HNL-om itd. Need For Speed je s ovom verzijom bogatiji i igriviji nego ikad. Ostavljen je prostor za stvaranje novih automobila i staza pa ih možete uskoro očekivati na desetine na Internetu. Vrhunska zabava, vrhunska igra. Preporuka. Ovo bi vrlo lako mogla biti igra koja će obilježiti ljeto '99.

ALTERNATIVNO

VIPER RACING
Grrr, u NFS 4 nema Dodge Vipera. Grrr. Ako volite taj auto, a NFS 4 vam nije dovoljno realan, zaigrajte Viper Racing.

TOCA 2
Prilično teška simulacija vožnje, ali zato jako vjerna.

MIDTOWN MADNESS
Microsoft nas je iznenadio kvalitetom ove igre u kojoj se natjeravate s grupom luđaka po Chicagu.

OCJENA

Četvrti nastavak legendarne igre, iznimno igriv, tehnički dotjeran, ali je mogao biti i bolji

90%

AUTI



MCLAREN F1 GTR (AAA)
McLaren je definitivno najbrži i najbolji automobil od raspoloživih u igri. Vrlo je skup ($500,000), ali su mu zato i performanse iznimne. Potrebna je prilična vještina za njegovu vožnju jer i najmanja greška znači izlijetanje s ceste i 10% oštećenja po kategoriji. A kad dođe vrijeme popravljanja auta, strefi vas šlag od cijene....



BONUS PORSCHE 911 (AA)
Definitivno najbolji auto u cijeloj igri! S njim možete u izravnom srazu pobijediti i McLarena i Mercedese CLK. Dijeli odličnu upravljivost i kočenje s originalnom 911-icom, no prilično je brži i ima bolje ubrzanje. Osvajate ga s prvim mjestom u Porsche kupu. Ima nevjerojatno ružnu teksturu, no pogledajte u Help-Line kako je promijeniti.



PORSCHE 911 TURBO (AA)
Eto nam i najljepšeg automobila na svijetu. Predstavlja najbolji izbor u AA klasi jer kombinacija njegove odlične upravljivosti s vrhunskim performansama može pobijediti čak i F50 koji je po performansama bolji. Postoji i u Pursuit inačici, a i najbolji bonus automobil je upravo Porsche 911.



MERCEDES SLK 230 (B)
Bljah, najlošiji automobil. Niškoristi. Ipak, u stvarnom svijetu, vidjevši ga na cesti, itekako slinimo za njim...



PONTIAC FIREBIRD T/A (A)
Još jedna američka legenda, ali i totalno dosadan automobil za vožnju.



MERCEDES CLK GTR (AAA)
Po meni, mrvicu lošiji od McLarena. Neki se neće složiti. Malo je sporiji, ali ima bolje držanje na cesti? Nijanse odlučuju kod dvoboja ovih dvaju divova 3xA klase.



BONUS CAMARO (A)
Nabrijani Camaro dobivate osvajanjem Chevrolet Cupa. Ružan je k'o vrag. Takvo nešto sviđa se samo Amerima.



LA NINA (AAA)
Praktički kopija El Ninoa iz prošlog nastavka. Brz k'o vrag, i isto toliko neupravljiv. Čovjek bi pomislio da će biti malo maštovitiji.

Haj- ho! Iskopah tri tone uglja više glede prebacivanja norme...

DESCENT 3

RAZOČARANJE MJESECA

Prepredeni su ti ljudi iz Outrage Entertainmenta. Zamislite samo te frajere: em što su nakon nekoliko godina natukli još jedan Descent, nastavljajući legaliziranu distribuciju starih klišeja, em sad rade trojku. Vrazi.



Descent 3? Na što vas ovo podsjeća?

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Outrage Software
IZDAVAČ	Interplay
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 64 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2-400, 64 Mb, Voodoo 3, A3D zvučna kartica
3D PODRŠKA	Voodoo 1, 2 i 3, ATI128
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

DA budem iskren, dok ovo pišem, pada mi na pamet ideja: zbog čega se copyright i licence ne bi ograničile na štancanje istih igara. K vragu, ljudi to ionako rade. Samo bi bilo potrebno sve napisati na papir i ovjeriti kod javnog bilježnika. U sveukupnom kontekstu ovakve se stvari uostalom samo nadovezuju jedne na druge. Osim toga, sasvim sam siguran da će ljudi na to početi nalijetati kao muhe na ..., s obzirom da se igre prodaju na račun svojih predhodnika. Sav posao koji je potreban za nadogradnju i dobivanje tog trijumfalnog "dva" ili "tri" dodatka u imenu je novi engine. A Descent 3 upravo to i čini!

Da, istina je (iako to baš i nije uobičajeno, mislim, recenzija na tri strane za igru koja baš i nije vrijedna vaše pozornosti) da Descent izgleda supač. Sam početak serijala je obećavao vrlo mnogo. Samo se sjetite: 3d, nova grafika, novi engine, jedan od rijetkih first person shootera. Ma milina. Samo da se čovjek ne rastopi pod utjecajem svih tih inovacija. Uzmite u obzir i to da je cijela igra bila vrlo dobro izvedena i da je dobila svoj krug vatrenijih obožavatelja. Da, naravno, i neprijatelji su bili super, neki pametniji od drugih. No ipak, igre poput Dooma ili (pas pada mrtav u pozadini) Quakea su na neki presladak način ipak uspjele zauzeti igraći tron i postaviti strašno visoki status. No, ona stvar koju nazivamo "kultni status" je bila ono što je Descent držalo na životu. I da budem iskren, još i danas tvrdim da je Descent 1 bolji od mnogih shootera (uključujući i drugi nastavak, pa čak i superušminkani treći). Razlog tomu nije "ej kak' je to bolje" osjećaj. Jednostavno, smatram da se malo tko dosjetio ovakvog koncepta shootera i da je cijela stvar autentična unutar svoje domene kao što je to i Thief. Stoga konstatiram: Jedinica je super, Dvojka je shite, a Trojka...eee...čitajte recenziju,

Neprijatelj u blizini. Dakle...pucajte. Žao mi je...nemam bolje ideje:(

Dobro došli u Kroacija erlans. Mole se oi pasinđers da prestanu stvarat paniku u avjonu

A odakle se ovoga sjećam?

Izvorska voda NIJE pitka. Točka!

BOLI ME GLAVA

Onih davnih dana (sjećam se da sam imao 386 na 40MHz) izašao je Descent i pokrenuo revoluciju: u redu...revoluciju nije pokrenuo: ovo pišem jer su mi tako rekli. Naime, Descent je imao 3d dok drugi nisu. I to je bilo to. Naravno, dovoljna zarada i gomila adaptacija za 3d hardver dodalo je još kredibiliteta. Sada kada razmislim..Descent je do današnjeg statusa dogurao samo zbog 3d enginea.

Pokraj ovog se ne ide lako

Tunel bez uključenih svjetala

Tunel s uključenim svjetlima

Nevidljivost je majka sigurnosti

Tup-tup, tup-tup, ...BUMMMM!

Vjerovali ili ne, tu su i oružja

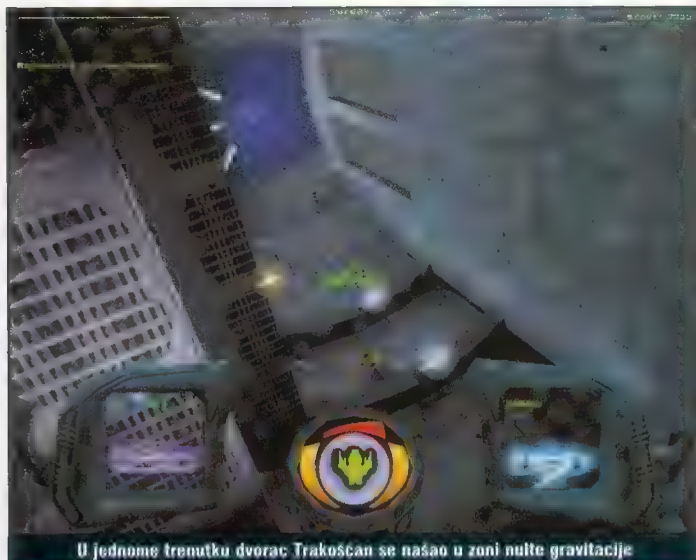
pa saznajte. O.K...siguran sam da ste već okrenuli stranicu i pogledali koliku sam ocjenu dao. No, gledajmo to realno: jeste li ikada čitali roman od kraja? Ne, jer upropaštava ugođaj. Stoga vam savjetujem: ne čitajte ocjenu dok ne pročitate recenziju. Štoviše, predlažem da ovaj broj Hakera prokuhate i poslužite s krumpirom i salatom. Povratak u stvarnost: brrrrrrring.

SNJEGULJICA I SEDAM RUDARČIĆA

U Jedinici ste živjeli pod vještom obmanom da se nalazite u rudniku. U Dvojci je bilo isto. U Trojci se sve mijenja. Vjerovali ili ne, autorima igre se napokon ostvario san: moguće je bilo poboljšati engine i dodati detaljnije lokacije zahvaljujući tehnološkom čudu pod imenom "Kupac Koji Doma Ima P2 Ili P3 Računalo". Šalu na stranu. Činjenica da se grafički enginei strahovitom brzinom guraju naprijed, lupa svom snagom na vrata stvarnosti. K vragu, sjećam se uvoda u Mechwarrior 2 koji je tada bio vrlo impresivan, a danas sam (O.K., jučer) zaigravši MW3 demo, doslovce ostao bez riječi. Glavni i sve teži posao da održimo koliko-toliko realnost pri procjenjivanju objektivne vrijednosti neke igre postaje full time job. Naime, grafika u igrama poput ove doslovce nadmašuje krajnje granice mašte prije par godina. Descent 3, kao što sam napisao i u uvodu, čini upravo to. Dodaje novi engine. I, majko moja...kako li taj engine dobro izgleda. Sam posao opisivanja ću ostaviti ljudima koji su napisali manual, s obzirom da će oni cijelu stvar "šminkerskije" prepričati nego što bih ja ikada mogao. Osim toga, o tome ću početi razmišljati kad budem pisao svoju prvu novelu. Ono što kažem jest da Descent 3 rabi funkcije 3d kartica posljednje generacije, pa sada cijela igra izgleda vrlo impresivno i vrlo brzo (na p2 sa v3 karticom). Ne znam zbog čega, ali smatram da je cijela stvar s grafikom napokon pala na mjesto. Za najmanji primjer: roboti sada izgledaju kao u uvodu. Beštije imaju pokretne mehaničke dijelove, miču hidraulikom, bljeskaju svjetlima itd. Budućnost je počela. No, je li to uistinu tako?

CIJENA PONOSA?

Ono što stoji iza cijele šarene priče je sljedeće: maknemo li sjajnu grafiku, tu stoji stari otrcani Descent. Ne shvaćajte ono "otrcano" kao uvredu ili primjedbu. Činjenica jest da je Descent 3 nova igra. Stoga smatram da je korektno gledati ga kao nešto što dolazi na tržište već krcato igrama. A tu ovaj maneken pokazuje da je nepismen. Naime, sva ona divna i krasna obećanja, interijeri i eksterijeri padaju u jamu neinovativnosti istog trena kad odigrate nekoliko nivoa. Zbog čega? Pa, kao prvo, tu je onaj prastari koncept koji je ovdje potpuno okljaštren od nekih revolucionarnih novina. Čak su i neki roboti ostali isti (O.K, argument je za ništa). S druge strane, tu su dugo najavljivani eksterijeri. Istina je, to sve izgleda impresivno: kapljice padaju po šajbi, vidi se nebo, ima malo i vegetacije itd. Ali ipak, želite li kupovati igru samo zbog toga jer se možete voziti po vani? Vjerujte mi, tu nema ničega što prije niste vidjeli. Par tenkova, statična obrana i dobri stari roboti. Od ostalih stvari, tu nema apsolutno ničega. No, nije li to drugačije? Da, vjerovali ili ne, tu su i oružja. I da, dobili ste bacač plamena. Zaboravite ostatak teksta. Kupite igru. Samo je potrebno da se u naslov umjesto "Descent 3" stavi "Ima Bacač Plamena", i posao je gotov. Instant hit, ljudi! Znate, sve više mi se čini da ti proizvođači nemaju baš previše poštovanja prema igračima. Da imaju, igri bi dali malo više duše od suhoparnog high-tech enginea.


U jednome trenutku dvorac Trakošćan se našao u zoni nulte gravitacije


Eksterijeri: eto! Sada ne morate kupiti igru (šala):)


U potrazi za Čovječjom ribicom

TRENING

Ako ste ovaj tip abicionista koji nikada nisu zaigrali Descent, treći nastavak se pokazao vrlo velikodušnim. Naime, tutoriali koje imate priliku igrati daju vam sasvim solidnu predodžbu što ćete raditi sljedećih par desetaka sati (ako kanite završiti igru, dakako). Nije li svijet lijep?


U tunelu usred mraka

Samo za fanatike

DUH!

Definicijom određenih segmenata poput igrivosti Descent 3 pokazuje sasvim solidne rezultate. Po tradiciji prošlih nastavaka, neprijatelji i ovaj put predstavljaju izazov. Kao što već znate, prvi i drugi Descent imali su vrhunski neprijateljski AI engine i besprijekorno dosadne nivoe. Eh da, nivoi. Jedan od detalja kojima Descent 3 čak nadvisuje svoje predhodnike. Naime, više sve ne izgleda kao klupko vune, nego se cijela stvar vrti oko koliko-toliko tematiziranih nivoa. To znači da ćete se možda s malo više mašte moći uvući u ulogu. Whoopee!

Kao zaključak ovog zbunjujućeg raspravljanja o tome koliko Descent 3 vrijedi ili ne, navest ću par činjenica, tako da sami možete izvući zaključak. Descent 3 je isti kao i prijašnja mu dva nastavka. Jedina je razlika u tome što im današnji tehnološki dosezi dopuštaju veća grafička poboljšanja. Sve u svemu: samo za fanatike.

ALTERNATIVNO

DESCENT 1
Bla bla bla...dobra igra: točka. Nema se tu mnogo što filozofirati.

DESCENT 2
'Bem ti te thief robote

DESCENT 3
Jedina igra koja je sama sebi alternativa. Nema ničeg boljeg od kopije originala s trojkom u imenu.

OCJENA

Koncept Descenta 1 s poboljšanom grafikom i vanjskim lokacijama

69%

Mornarički sraz

JANE'S FLEET COMMAND

PREPORUKA MJESECA

Kad vam netko kaže Jane's, očekujete simulaciju vrhunske kvalitete, ali ne i strategiju



Ovo je nešto najgore što vam se može dogoditi. Ode moj Nimitz na dno!

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Sonalysts Inc.
IZDAVAČ	Jane's, EA
MIN. KONFIGURACIJA	P200MMX, 32Mb, Voodoo I
NAŠA PREPORUKA	PII300, 64Mb, Voodoo II
3D PODRŠKA	Voodoo, Voodoo 2, Ati 3D rage, Niva TNT
MULTIPLAYER	Internet, LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

HARPOON

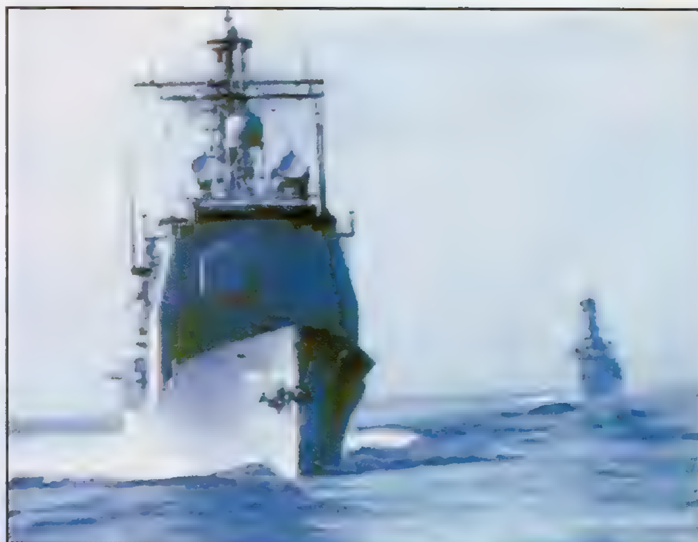
Cijela serija simulacija pomorskih bitaka pod nazivom Harpoon itekako je poželjna u zbirci svakog igrača strategija. Odlična strategija u kojoj ćete se dobro namučiti

JANE'S Combat Simulations je kompanija poznata po raznovrsnim simulacijama koje su uvijek u samom vrhu, i grafički i po svojoj realnosti - stoga iznenađuje što su se odlučili izdati strategiju u realnom vremenu. No, mora se priznati, taj naoko čudan potez nije bez vraga. Igra je dobro napravljena, prepuna je detalja, kao što se i očekuje od Jane'sa, a što je najvažnije - uz minimalne zahtjeve, radi savršeno i pruža stvarno nesvakidašnje zadovoljstvo.

Kad netko spomene pomorsku strategijsku simulaciju, prva, a često i jedina asocijacija jest Harpoon. Kompleksna igra koja je očaravala raznolikošću arsenala što ste ih mogli rabiti. Pa može li je onda Fleet Command zamijeniti? Moram napomenuti da se u načinu i pristupu igre Harpoon i Fleet Command potpuno razlikuju, pa je svako uspoređivanje uzaludan posao. Fleet Coammand je u srcu i duši RTS strategija koja plijeni jednostavnošću svog sučelja te kompleksnom simulacijom svih oružja i odličnom umjetnom inteligencijom.

IPAK PRAVI JANE'S

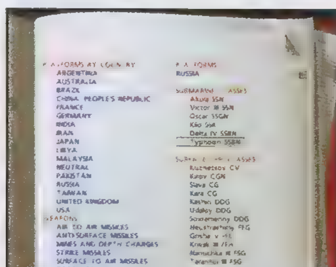
Fleet Command vam nudi 16 različitih mornarica kojima možete zapovijedati, preko 150 različitih zrakoplova i plovila s hrpom naoružanja odsimuliranog do posljednjeg detalja. Sve to možete rabiti u četiri kampanje i 34 pojedinačne misije, a ako vam ni to nije dovoljno, imate i detaljan editor za stvaranje novih misija kojih će, po svemu sudeći, biti na Internetu u izobilju. Za one koji vole igrati strategije protiv prijatelja postoji i multiplayer opcija s mogućnošću igranja preko Interneta ili LAN-a. Svatko će najvjerojatnije prvo pomisliti kako je igra koju Jane's izdaje naporna za



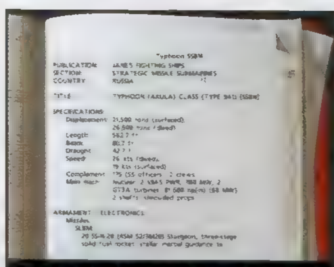
Ovi brodovi su vaš stup obrane, nemojte ih izgubiti jer će vam flota biti potpuno ogoljena



Vaša radna soba, lijepa i funkcionalna. Nije li tako?



Kao i u svakoj Jane's-ovoj igri, postoji vrlo detaljan popis svih brodova i oružja



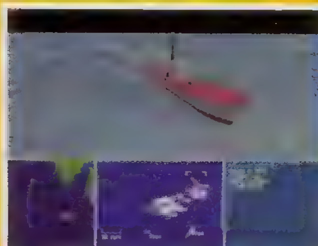
Ovo je vjerojatno najjače rusko oružje, proučite ga! Kad vas typhoon dohvati, nije dobro

GLAVNA SNAGA VAŠE MORNARICE

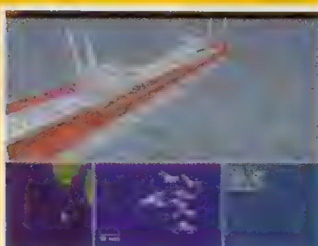
Na raspolaganju vam je sva američka borbena mašinerija koja uključuje F-14 Tomcate, F-18 Hornete, E-2C, SH-60 i druge zrakoplove. Preporučljivo je zrakoplove rabiti u valovima: kad jedan val zrakoplova završi napad, njih šaljete na nosač, a novi val u zrak. Ako rabite previše zrakoplova odjednom, mnogi će završiti u moru zbog manjka goriva. Od brodova, tu su nosači klase Nimitz koje morate čuvati kao oči u glavi ako želite dobiti rat, veći broj krstarica i razarača koji vam moraju poslužiti kao glavna snaga obrane protiv brodova i zrakoplova te moje nadraže oružje - podmornice. Dobro razmislite kako ćete ih rabiti jer s njima možete vrlo rijetko komunicirati - samo opreznim planiranjem imat ćete neke koristi od njih. Na kraju važno upozorenje: da bi igra bila još teža, svaki brod koji vidite morate identificirati prije bilo kakve akcije da vam se ne bi dogodilo kao meni - da srušite Boing 747 ili potopite kakvog ribara.



▲ Nosač klase Nimitz je možda i najjače oružje u igri. Naročito ako ima 85 zrakoplova u potpalublju



▲ Podmornica klase Los Angeles je najbolji ship killer koji imate. Ako je dobro iskoristite, pobjeda je vaša



▲ Zrakoplovi su najmanje oružje koje rabite, ali vjerojatno ne i najubojitije

▲ Protivnički torpedni čamci su mi zadavali najviše glavobolja, često sam ih poželio imati nekoliko na raspolaganju

▲ Tankere, putničke brodove i sve ostalo što ne sliči vojnom brodu ne dirajte - to donosi toliko negativnih bodova da nema šanse da završite misiju

"Mi trebamo manju, ali visoko uvježbanu mornaricu koja će moći uzvratiti na bilo koju prijetnju bilo gdje u svijetu", američki kongresmen

upravljanje, puna složenih komandi, međutim, za ratovanje će biti dovoljan miš i CTRL tipka.

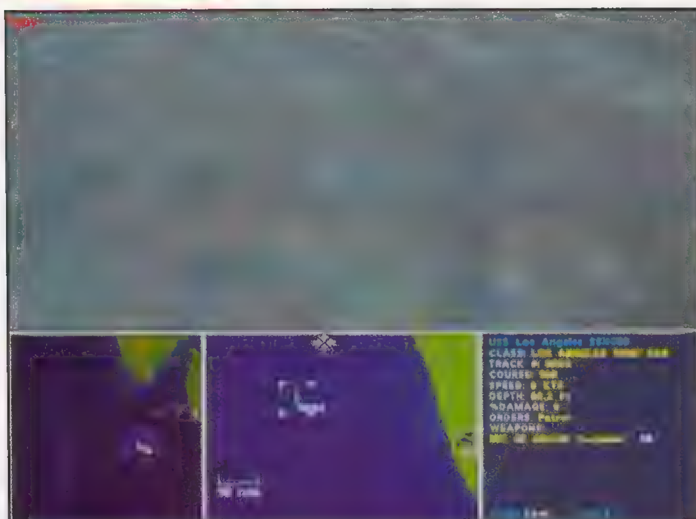
MENADŽERI PRAVOG KOVA

Fleet Command je odlična strategija u kojoj će vaši menadžerski talenti doći do punog izražaja, ako ih imate. Naime, borba oružjem je, u određenom smislu, samo završna faza duge pripreme cijele bitke. Presudan faktor za uspješno okončanje bitke neće biti samo količina oružja koje posjedujete, nego i brzina vaših plovila i zrakoplova te količina goriva u njima. Morate računati i na to da s vaših nosača zrakoplovi ne polijeću kao "po špagi" - možete pripremiti samo 4 odjednom, a za svaki sljedeći trebate dodatno vrijeme prije nego poleti. Dakle, prvo morate dovesti svoju flotu u dobru poziciju za napad i obranu, katkad oprezno isplanirati vrijeme napada kako bi svi bili usklađeni i samo u tom slučaju imali i na bojištu, a onda je presudan samo faktor iznenađenja. Naime, ako samo jedna raketa dođe do protivnika, on će uzvratiti cijelom flotom i, umjesto da nagazite onako kako se to od vas, naći ćete se pod v njegovih zrakoplova i kišo u mahnitom bijegu ne bist li svoje brodove iz neugodne pozicije. Stoga, prvo pravilo Fleet Commanda glasi: ispeci, pa reci! Olakšavajuća okolnost u svemu tome je da vaši brodovi imaju doličnu umjetnu inteligenciju pa će se sami braniti ako budu

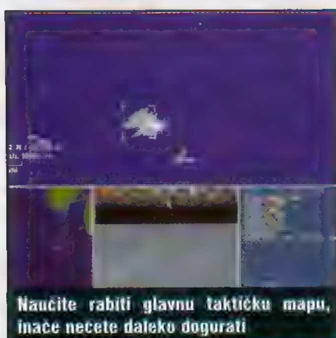


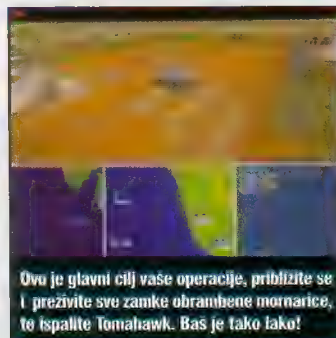
STRATEGIJA SA STILOM

Uza sva oružja i svu jednostavnost kontrole, Fleet Command nudi i odličnu detaljnu 3D grafiku koja prikazuje bitku te uvodne, vrlo efektne, filmove koji vas upozoravaju na što se treba posebno pripremiti u sljedećoj misiji. Zvuk koji prati igru je primjeren ugođaju u svim elementima te ćete tijekom borbe imati osjećaj da ste usred bitke. Iako na kutiji piše da je minimalna konfiguracija P200MMX s 32 MB rama i 3dFX ubrzivač, igra mi je sasvim dobro radila na 166MMX 32MB rama s Voodoo 1 karticom. No za pun

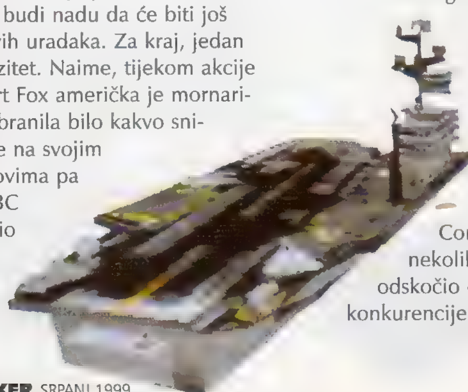

Podmornice često sjede jaaako blizu vas, ali ćete ih vidjeti jedino ako se dobro zagledate!


Ovaj Sea Harrier nije moj, nego indijski. Pa neka padne


Naučite rabiti glavnu taktičku mapu, inače nećete daleko dogurati


Ovo je glavni cilj vaše operacije, približite se i preživite sve zamke obrambene mornarice, te ispalite Tomahawk. Baš je tako lako!

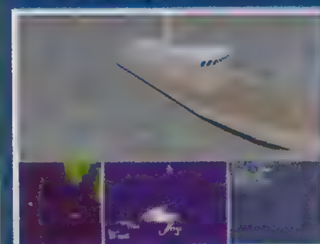
doživljaj dobro bi došla zvijer od kojih 300 MHz, 64 MB rama i 3D akceleratorom nove generacije. Moram reći da ovako dobru RTS strategiju već jaaaaako dugo nisam vidio, a činjenica da ju je Jane's izdao samo budi nadu da će biti još ovakvih uradaka. Za kraj, jedan kuriozitet. Naime, tijekom akcije Desert Fox američka je mornarica zabranila bilo kakvo snimanje na svojim brodovima pa se NBC obratio Jane's-u za informacije, što mnoge televizijske kuće rade, iskoristivši animaciju iz Fleet Commanda kao prateću sliku vijestima iz iste operacije. Pomalo je ironično da će se igrači igrati rata u igri koja je poslužila kao izvor informacija za vijesti. Više od toga stvarno se ne može očekivati. Fleet Command je na nekoliko načina odskočio od svoje konkurencije u svijetu RTS igara te će, jamačno, unijeti nove standarde u ovaj tip igara. Osim što ga krasi vrlo velika igrivost, proizišla iz jasnog i jednostavnog sučelja, on je i dovoljno sofisticiran da ponudi dovoljno zabave i napetosti bilo kojem igraču. Ako ste ljubitelj RTS igara, ovo je naslov koji ne smijete zaobići.

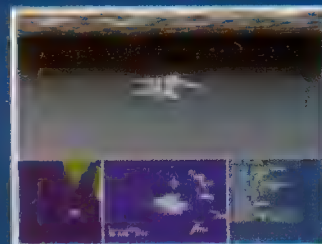


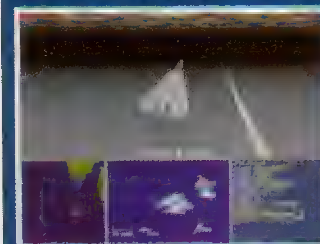
PRAVA STRATEGIJA

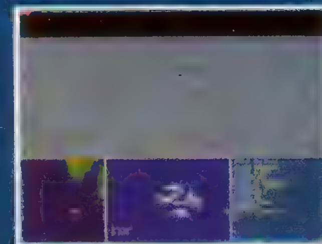
Najljepši dio igre je generiranje misija. Naime, broj brodova te tip brodova i zrakoplova u bitci je uvijek isti, no njihov raspored, plan napada i taktika je bitno različit. Pa tako, ako nakon poraza ponovno startate igru u nadi da ćete pobijediti, ne očekujte da ćete naći protivnika gdje čuči na istom mjestu kao i prošli put. To znači da za svako novo igranje, morate razviti novu taktiku i prilagoditi je događajima sa terena, odnosno moru. Neki će reći da je igra nerazumljivo teška i nerealna, ali nisu u pravu - radili su je prekaljeni profesionalci koji znaju da rat nije dječja igra pa ako želite pobijediti - morate uključiti mozak, zasukati rukave i oznojite se. I kad nakon toga, možda, pobijedite, morate skupiti više od 50% bodova. Sretno!


Uvijek pratite komunikacije prije i za vrijeme misije, doznat ćete mnogo važnih informacija


Neidentificirani brodovi svi izgledaju jednako, a s obzirom da svaki puta mijenjaju poziciju - ovo bi mogao biti i tanker. Pazite!


Za pretraživanje terena rabite F-14-te jer su najbrži i nanose veliku štetu protivniku


Vrlo često će vaši zrakoplovi morati izvoditi različite manevre kako bi se izvukli iz nemogućih situacija u koje su stavljeni


Sea Hawks su vam najbolji lovci na podmornice u floti, stoga su itekako korisni pri spašavanju mornara iz mora

"Ta je podmornica toliko velika da sama njezina pojava izaziva strah kod neprijatelja", prvi zapovjednik ruske podmornice klase Typhoon

OCJENA

Igra je tehnički savršeno napravljena, oružja ima na bacanje i svako je odlično simulirano, a igru je vrlo jednostavno igrati i nema potrebe za 400 stranica manuala

90%

MECH WARRIOR 3

Meho ratnik, dio treći

Igre sa 70-tonskim robotskim hodačima!! Njam, ne volimo li ih svi!?


Trebam li što reći?

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Zipper Interactive
IZDAVAČ	Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA	P1660, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P2/300, 64 Mb, TNT2
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

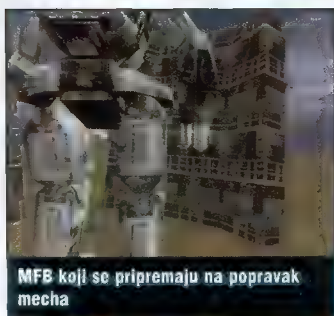
AH, te *franšize*... Već mi ih je puna kapa, višegodišnje trakavice koje se vuku oko nekakvog zamišljenog svijeta i crpu novce opčinjenim fanaticima koji će kupiti bilo što vezano za njih, pogotovo kompjutorske igre. No, kako i ne bi kada je to, uz igre na ploči i pokoju knjižicu, najbolji način da se zgrne kapital. Ako nekima još uvijek nije jasno što znači ta riječ, nabrojat ću neke od najpopularnijih. Je l' tko čuo za Star Wars, ili možda Star Trek, a za AD&D? Je? Odlično! Dakle, sad ste shvatili da su franšize globalno popularni imaginarni svjetovi koji "rađaju" hrpu igara na ploči (iliti *pen and pencil*), knjiga, majica i bedževa, a u posljednje vrijeme i sve više PC softvera. Jedna od popularnijih je i BatlleTech saga, epohalna storija o ljudskoj kolonizaciji svemira i međusobnim borbama s velikim ljutim robotima. *Ajmo* sad grlom u jagode.

DIMLJENI JAGUARI

Nikoga neću previše gnjaviti opisivanjem tog FASA-inog univerzuma jer pravi BattleTech fanatici već ionako znaju sve o njemu, a pridošlice se mogu informirati iz same igre i priloženog joj priručnika (da, baš!). Cijela se priča odvija kroz nekoliko stoljeća (uglavnom 30. i 31.), kada ljudska rasa započne kolonizaciju Sunčevog sustava, a zatim i šireg svemira. No ljudi u namjeri otkrivanja svih prirodoznanstvenih ljepota velikog crnog nisu ostali jedinstveni, nego su se raspali u brojne borbene klanove i frakcije u kojima vladaju posebni kodeksi i pravila. Fabula trećeg dijela drži se pripovijetke Twilight Of The Clans (je l' to nekome nešto znači) a stavlja vas u ulogu podanika Zvjezdane lige (to su valjda dobri momci) koja ima nešto


Plavo nebo, zelena trava i usijani metal!


Vaši Lancemateovi pomoći će vam u borbi

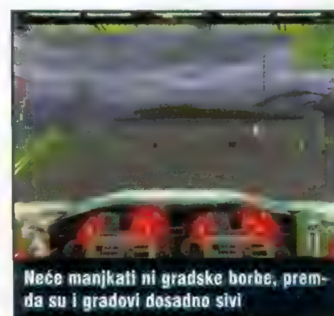

MFB koji se pripremaju na popravak mecha

protiv Smoke jaguar klana. Napad Lige počinje na planetu Tranquil, a cilj mu je uništiti klanovske kapacitete za proizvodnju borbenih mechova kako se Dimljeni jaguari ne bi opet osilili i svemirom nastavili haračiti. Toliko o priči i "franšiziranju", smatram da je važnije koncentrirati se na samu jezgru i "osjećaj" igre. Elem, kako je vam je poznato, MW 2 bio je jedna od prvih igara mechoidne tematike. Drugim riječima, u njemu ste po prvi puta mogli upravljati ovim 70-tonskim metalnim čudovištima koja hodaju na dvije noge. Prvog nastavka se ne sjeća ni moja baba, a konkurencija u vidu Earthsigea nikada nije mogla ugroziti moćnog Mehu! Tako nam je došao na red i treći dio za koji smo svi potajno strahovali da neće ispuniti očekivanja. Kao što ćete vidjeti, nisu baš sva ni ispunjena, no ipak, da ja ne kritiziram prije vremena.

MIČITE MI SE S PUTA!

Nije bilo teško predvidjeti da će prva stvar koja će me se dojmiti prije nego sjednem u mech biti prekrasno osjenčana, brižljivo izmodelirana, deformabilna i "masna" 3D grafika. No, tek kad sam načinio prve korake s tom metalnom nemani, kralježnicom su mi prošli trnci! Osjećaj upravljanja i komandiranja brojnim sustavima ove zvijeri jednostavno je nevjerojatan. Slobodno zaboravite Starsiege i Heavy Gear jer MW3 savršeno simulira dojam da upravljate borbenim sustavom visokim desetak metara i teškim sedamdesetak tona. To prije svega imamo zahvaliti dobro odrađenim proporcijama, tako da sve djeluje moćno i glomazno. Dojam monumentalnosti pruža i gromoglasni zvuk robotovih koraka koji se mijenja ovisno o podlozi. Tu je i izvrstan motion capturing, zaslužan za šepanje nakon oštećenja noge, savijanje trupa pod neprijateljskom vatrom, trzanje robotovih ruku prilikom ispaljivanja oružja itd. Sve to toliko je vjerno da si čovjek pomisli kako bi se pravi mechovi (jasno, da ih se nađe) baš tako i ponašali. Ipak, početnicima će njihova glomaznost u početku zadavati muke jer su neki veći primjerci prilično tromi, sporo se okreću i tome slično. Osim same


Raznobojne lampice, isto takvi laseri i obilje zvuka jamči jedinstvenu atmosferu


Neće manjkati ni gradske borbe, premda su i gradovi dosadno sivi

AUTOSERVIS

Pošto su mehovi vozila koja nose hrpe oružja i sustava, logično je da ih možete odabrati i rasporediti po vlastitoj želji. To možete uraditi kako za svoj, tako i za ostale mechove vašeg Stara (jedinice). Komponente stavljate na prazna mjesta raspoređena na glavu, torzo, ruke i noge. Ruke i torzo će uglavnom služiti za razmještaj oružja dok ćete u glavu stavljati različite sprave poput ciljničkih kompjutora, antiraketnih sustava i slično. Ako želite, možete ugraditi i mlaznice koje omogućuju privremeni let. Dobro je ukomponirati i što više oklopa koji mogu biti automatski raspoređeni po cijelom robotu ili ćete više zaštititi pojedine dijelove tijela. Kad nakalemite oružja, vrijeme je za njihovo grupiranje, što je vrlo praktična stvar koja omogućava, npr., nekoliko izboja iz lasera, pa kombinirano raketno-mitraljeski napad. Kombinacije su nebrojene, a ako želite, možete strpati sve pod jednu grupu, što vam ipak ne bih preporučio zbog prevelikog zagrijavanja. Sve, dakle, štima, jedine zamjerke su nepraktično i ružno sučelje. Nema čak ni slika oružja, samo su nabrojana pa sad ti traži po priručniku da vidiš što je što!?



Uredni dio interfacea su ove animacije i taktičke mape


Konfiguriranje mecha djeluje prilično nepregledno


Ni grupiranje oružja nije mnogo intuitivnije

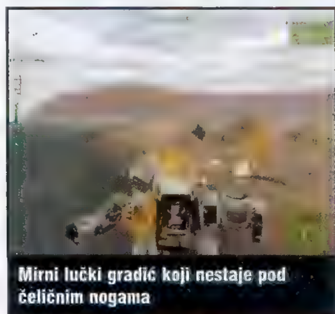

Nakon svake misije određujete koliko ćete plijena uzeti s bojišta (SALVAGE)

Tumarajte razularenim mechom kroz grad i uništavajte sve što se kreće!

vanjštine, vaše ljubimce krase i prekrasne virtualne kabine s različitim žmigajućim lampica, svjetlima i prekidačima. Tu je i poznati borbeni kompjutor nježnog ženskog glasa koji je u vrijeme MW2 bio prava ludnica, a ni danas nas ne ostavlja potpuno hladnima. Kad dođe vrijeme da zapucate, bit ćete dodatno obradovani prekrasnim efektima dinamičnog osvjetljenja, transparentih tekstura, dima i sustava čestica. Oružja su, poput mechova, vrlo brojna, no i dalje se dijele u 3 već standardne skupine. U jednu spadaju laserska i ostala energetska oružja, u drugu projektilska poput miniguna i težih mitraljeza, dok posljednju čini sva sila raznovrsnih navođenih raketa (koje možete navoditi na pojedine sektore neprijateljskog mecha). Jasno je da su šasije iz kojih derete navedenim oružjima one od prije, ali ima i novih. Evo ih redom: *Firefly, Bushwacker, Champion, Orion, Annihilator, Owens, Strider, Black Hawk-KU, Avatar, Sunder, Puma, Shadow cat, Mad cat, Cauldron-Born, Thor, Vulture, Daishi, Super Nova.* Uff, ovo je trebalo prepisati... No sve je to tek teorija, a praksa slijedi kada krenete u borbu. Osnovi neprijatelji bit će, dakako, mechovi, no uz njih će se naći i različiti tenkovi, oklopljeni jurišnici, helikopterski eskadroni, te bijedni vojnici koje svakako pokušajte zgaziti! U čemu je, dakle, štos? Najvažnija stvar glede same borbe je to da ne možete mahnito pucati iz svih oružja u bijesnom sljepilu mržnje i nadati se da ćete odmah srediti gada. Možete, no u tom slučaju opeći ćete se na jednu od glavnih osobina cijelog serijala - mechovi se pucanjem zagrijavaju. Neka oružja griju više od drugih (posebno laseri) a kad temperatura dosegne kritičnu točku, robot se automatski gasi dok se ne ohladi. Tu sekvencu možete i ručno prekinuti, no onda riskirate unutrašnje eksplozije streljiva i krah sustava. Spas je jedino uporaba ograničenih količina sustava brzog hlađenja ili trk do vode koja postupno ohladi usijani metal! Upravo te stvari određuju specifičnost borbe u ovoj igri koja se ne svodi na bezumno pucanje u širem smjeru, nego je to brižljiv odabir i primjena odgovarajućih grupacija oružja (grupirate ih po želji) i isto tako precizno gađanje pojedinih dijelova neprijateljskog oklopa ili




Ode cijela zgrada! Impresivno, zar ne?

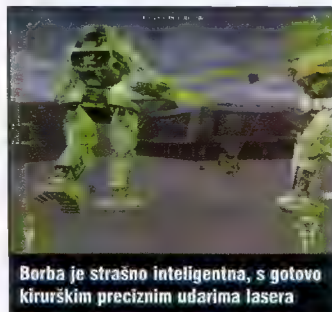

Mirni lučki gradić koji nestaje pod čeličnim nogama


Turret koji nestaje pod raketnim udarom, uz obilje lanse flarea

ekstremiteta. Stoga, ako vam neki bijedni Shadowcat nikako ne da mira svojim velikim ER laserom, usmjerite paljbu na ruku iz koje puca i poslije ga sredite u miru. Tada se možete usredotočiti na noge (kad padne, gotov je) ili na sam torzo, koji je ipak najlakša meta. Za dodatnu preciznost služi i mali zoomabilni nišan/prozorčić koji slobodno šećete po ekranu i tako lakše ciljate na daljinu. Inače, robot možete okretati u torzu do 90 stupnjeva. horizontalno i 45 stupnjeva. vertikalno. To baš nije tako jednostavno kako se čini, a ni ostale kontrole nisu baš najsretnije raspoređene. Premda je ovakav tip borbenog nadmudrivanja itekako zanimljiv i inteligentan, MW3 nikako nije lagana igra. Olakšati vam je neće ni vaši *Lancemateovi* jer ih ne odlikuje previsoka inteligencija, i ona je u rangu ostalih igara "veliki robot" tematike. No njima je pravi užitak komandirati zbog specijalnog taktičkog ekrana koji se tada aktivira. Kao i u Starsiegeu, i u Mehi trećem skupljate korisne komade, pa i cijele robote, koji ostanu iza borbe, tj. to za vas radi MFB (Mobile Field Base) u kojem se vaši wingmani i vi možete i popraviti! Zanimljivo, no iako je za sada sve sam med i mlijeko, i ova igra pati od nekih boljki.

SOMETHING IS MISSING

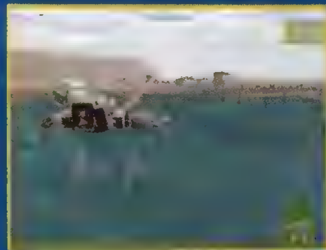
Najgore je od svega što se ovdje taj nedostatak ne može jasno definirati. Sve je naizgled u savršenom redu; odlična grafika, fini osjećaj upravljanja, dinamična i napeta borba, ali ipak nešto fali. Možda nedostaju malčice zanimljivije misije? Naime, iako se odvijaju u otvorenim i zatvorenim prostorima (podzemne tvornice itd.) prostorima, nisu toliko zanimljive kao one, primjerice, iz Starsiegea. Zašto? Možda zato jer ih se većina svodi na "odi tamo i uništi ih ili sruši zgradu", što nakon dužeg igranja postane monotono. Znate, dok sam igrao, iz misije u misiju sam očekivao da će se dogoditi nešto neviđeno, nekakav kolosalni prevrat koji će me prodrmati. Ali nažalost, to se nije dogodilo. Dobro, postoje i tu iznenađenja; primjerice, kad vas nakon naizgled odigranog nivoa, dočeka klanovski Anihilator i slično. Ni razvoj priče neće biti baš sjajan, pogotovo onima koji se prvi puta sreću sa BatlleTechom, pa će im trebati malo vremena da se užive u igru. Ne znam, igri jednostavno fali topline. Ponekad čak djeluje sterilno, što je potencirano i pretežito smeđe-crveno-sivim krajolicima kroz koje se borite. Iako je uvijek lijepo pregaziti zgradu, rasuti čamac na vodi, izmitraljirati kakvog tipa na tlu, ponekad si pomislim da bih radije odigrao nivo iz Starsiega bez obzira na njegovu inferiornu grafiku, fiziku i tehnološku zastarjelost. No to je tek moje subjektivno doživljavanje igre pa ga ne morate shvatiti previše ozbiljno. Bez obzira na sve, *MechWarrior 3* je ipak *THE GAME* što se tiče simulacija titanskih boraca od ferolegura, te bi ga svi trebali imati u svojoj kolekciji. Ako baš i ne zadovoljava potpuno u single play načinu, to s multyplayem nikako nije slučaj. Uostalom, to se i očekivalo jer je MW2 on-line zajednica živa i aktivna još i dan danas. Zasad Trojka podržava sve zamislive načine spajanja s maksimalno osam igrača odjednom, a na netu se već počinju formirati prvi klanovi. Stoga, ako ste net fanatik, a ne zabrinjava vas ni najnovije HT-ovo poskupljenje, znate što vam je činiti. Za sve ostale, još jednom: ovo je svakako odlična igra koju vrijedi imati iako joj fali ona nedefinirana komponenta koju neki nazivaju beskompromisna igrivost. Možda će sve skupa konačno dovesti u red sitan ali dinamitan Heavy Gear dva. Do tada, *meh on!*


Borba je strašno inteligentna, s gotovo kirurškim preciznim udarima lasera

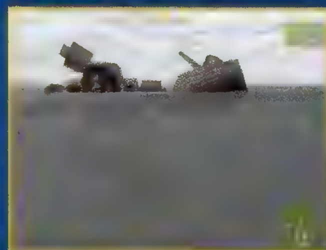

Jedan od brojnih grafičkih detaljčića: kurenje borove jele

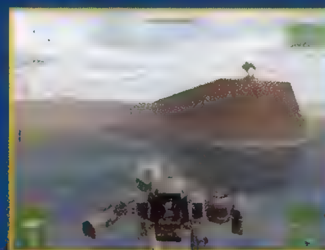
VODA SVUDA, SVUDA OKO NAS

Voda je ono što će vas obradovati u MW3. Nisu to barice duboke pola metra, nego cijela jezera i morske obale s plimom i osekom. Osim što prekrasno izgleda, voda služi i za hlađenja vašeg mecha, pa je ponekad pametno čučnuti u nju i derati iz svih raspoloživih oružja bez straha od topljenja jezgre. Inače, kada se kreću kroz vodu, mechovi se ponašaju drugačije nego na suhom, to čak ovisi i o dubini. Tromi, usporeni pokreti, prigušeni koraci i morska pjena su samo neki od nevjerojatnih grafičko-animacijskih efekata MW3 svijeta.


Čučanje u hladnoj vodi odlična je zasjeda jer se mech tada najmanje zagrijava


Prema otvorenoj pučini uz tutanj koraka!!


Ovdje se najbolje vide odnosi proporcija. Usporedite robota s brodom zdesna


Kao šlag na tortu: voda je refleksivna!

Špljac, smrt pod 70-tonskim gorostasom nije ugodna stvar


Od uvodne animacije zastaje dah!

ALTERNATIVNO

MECHWARRIOR 2
Bog Otac svih mechoidnih igara koji i dan danas živi u on-line zajednici.

STARSIEGE
Treći dio vječitog Dynamixovog konkurenta Mehi, čiji opis pročitajte u jednom od prošlih brojeva Hackera.

OCJENA

Odlična grafika, uvjerljive proporcije i osjećaj monumentalnosti ne mogu skriti činjenicu da ovoj igri ipak nešto fali

89%

Nuklearno, brzo i nevidljivo

F-22 LIGHTNING 3

Su-37 je san svakog ruskog pilota. Na zapadu sanjaju F-22, ne bez vraga



Ova dva bandita i ne slute opasnost koja im prijeti sleđa

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	NovaLogic
IZDAVAČ	NovaLogic
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32 Mb, 3D kartica ili P200 MMX, Direct X
NAŠA PREPORUKA	P200 MMX, 64 Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct X, Voodoo 1 i 2, 3D Rage
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

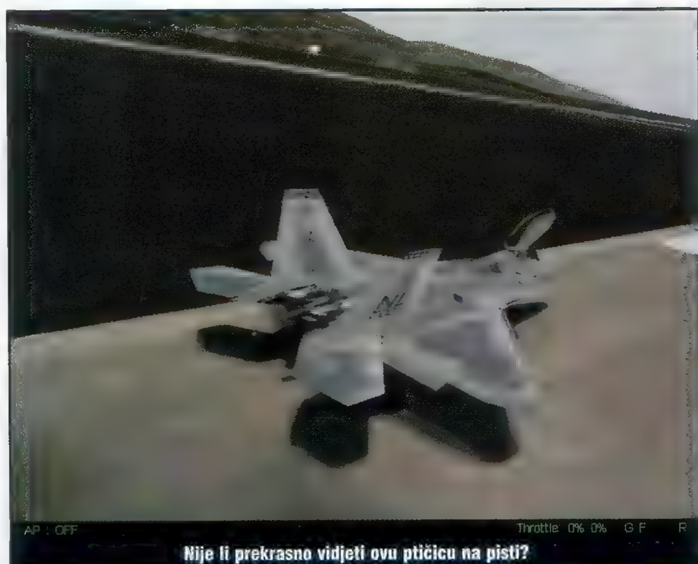
NOVA Logicov team pokušao je napraviti pandan Falconu 4.0 ili F-15 zrakoplovu i posve je uspio - i što se tiče igrivosti, i grafike i zvuka. F-22 je potpun doživljaj za svakog vikend-pilota koji se želi okušati u bacanju nuklearnih bombi ili dogfightovima. Nažalost, oni koji traže malo više bit će zakinuti jer F-22 ne vrvi detaljima.

Naime, dok vi jurcate naokolo završavajući kampanju ili Quick misiju, zabljesnut će vas fantastična grafika i zvuk, koji, za divno čudo, troše relativno malo resursa pa ćete uživati u letenju. Letni je model napravljen toliko precizno da je pravi *gušt* letjeti iznad krajolika, no ako želite uvid u svaki instrument ili ako želite pravi uvid u zračnu bitku, bit ćete zakinuti jer - takvih instrumenata nema.

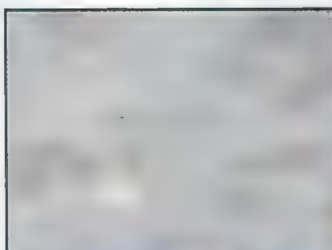
JEFTINIJE OD FALKONA

Falcon 4.0 je fantastična igra posjedujete li zvijer od kojih 128 rama i 350 MHz te kakav vrlo brz modem,

F-22, naprotiv, odlično radi i odlično izgleda na P200MMX s 32 MB rama i 3D karticom te modemom od 28800. Osim toga, podržava live komunikaciju kakvu smo vidjeli u Freespaceu: dok letite, nabijete si slušalice na uši i stavite mikrofon pred usta urlajući na svoje prijatelje i slušajući kako oni urlaju na vas. Igra vrvi i odličnim vizualnim efektima, i to sve do rezolucija 1024 sa 800: munje u daljini, magla, oblaci, kiša i ostala čuda što ih priroda ili bombe mogu prirediti, a sve je popraćeno i dobrim zvukom koji stvara dobru ratnu atmosferu. Na kraju treba spomenuti odličan osjećaj letenja i lakoću s kojom se kontrolira zrakoplov, što se i očekuje od vrhunskog


Nije li prekrasno vidjeti ovu ptičicu na pisti?


Oblaci su prekrasno napravljeni; pokušajte ih probijati, nećete zažaliti

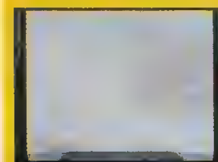

Ne eksperimentirajte previše jer će vaš let završiti kao let ovog jadnika

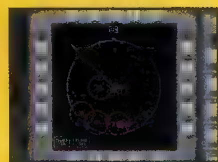
The first thing it will kill is an enemy's appetite for war,... destroying an enemy's desire to fight, long before there is a war.

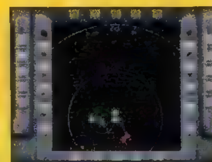
ZRAKOPLOVNI INSTRUMENTI

Ono što čini jednu simulaciju dobrom jest vjerno i točno simuliranje instrumenata. To mnoge igrače iritira i frustrira, ali i pokazuje koliko se letenje razlikuje od onoga što ljudi zamišljaju u svojim glavama. Naime, letenje se sastoji iz stalnog i konstantnog provjeravanja parametara leta. Moj instruktor je davno definirao letenje ovako: "Letenje je stalno i konstanto ispravljanje grešaka." Naravno ako radite malo grešaka, imate više vremena za zabavu [:). No poanta je sljedeća: instrumenti su neizostavan dio letenja; prema tome, svaka igra koja ne posveti tom segmentu dovoljnu pozornost i nije simulacija, nego samo zabavna igra.


▲ Standardni pogled van iz zrakoplova. Svakako jedan od najvećih užitaka u letenju je i ovakav pogled.


▲ Ovako bi trebao izgledati HMD u F-22


▲ Na žalost, na gumbiće nema pritiskanja kao u Falconu


▲ Prikaz je informativan, ali, nažalost, ne i pregledan

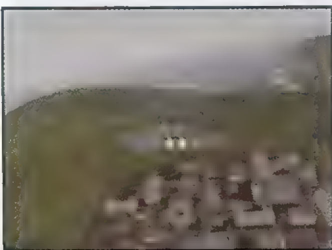
zrakoplova nove generacije s vektorskim potiskom. Najljepše u cijeloj ovoj priči je što F-22 može igrati 15 umreženih prijatelja ili 127 online protivnika priključenih na NovaLogicov server..

KOL'KO PARA TOL'KO I MUZIKE!

S druge strane, F-22 se ne može nikako mjeriti s velikim Falconom. Uz F-22 nećete dobiti knjigu uputa na 600 stranica ili karticu s popisom komandi, niti tijekom leta podešavati pokazivanje instrumenata ili pratiti situaciju na bojištu (u zraku i na zemlji), no to je cijena odličnih performasi ove igre. Programerski NovaLogicov team nije uopće posvetio pozornost simuliranju osnovnih pilotskih alata, brzinomjera, visinomjera i ostalih letnih parametara, osim numeričkih podataka na HUD-u. Pitate se, zašto? F-22 zrakoplov je još u razvojnoj fazi, stoga programeri i nisu mogli odsimulirati sve karakteristike u zadovoljavajućoj mjeri, no žalosno je što nisu ni pokušali.

F-22 je odlična simulacija istoimenog zrakoplova namijenjena svima koji povremeno žele zaviriti u nebesko plavetnilo, ili onim fanaticima koji vole masovno uništavanje termonuklearnim oružjem. Odlična izvedba je zasjenjena nekim manjim nedostacima, ali ako je Falcon za vas bio predosadan ili prekompliciran, F-22 bi vas trebao potpuno zadovoljiti. ◄


Borbu možete promatrati s desetak različitih položaja, uživajte!


Da je grafika odlična, je. Da ću bacit nuklearnu na jadnike, hoću!

Na svakom će vas zadatku pratiti vaš wingman, kojim gospodarite kako želite

F-22 LIGHTNING ILI RAPTOR

F-22 je zrakoplov čiji je razvoj započeo 1991., i to prema zadanim smjernicama USAF-a. Zapovjedništvo američkog zrakoplovstva je raspisalo natječaj za novi tip lovca i nakon dužeg biranja izabralo Lockheed Martin kao tvrtku koja će ga razvijati. Treba napomenuti da je ovaj lovac bio predviđen kao odgovor ruskom Su-37 koji, zbog velikih financijskih poteškoća, još nije ušao u serijsku proizvodnju iako je bilo predviđeno da počne 1998. Rok isporuke je, zbog istog razloga, pomaknut i za lovce F-22 na 2005. g. Uz F-22 vezuju se mnoga imena, no službeno ime zrakoplova je Raptor, a ne Lightning.





ALTERNATIVNO

FALCON 4.0

Falcon je novi standard za tehnički odlične simulacije današnjice i svakako odlična alternativa bilo kojoj simulaciji, posebice sada kada se očekuju extra diskovi.

JANES F-15

Janes F-15 je prethodnik Falconu, gotovo da ne zaostaje za njim. Preporučujemo je svim igračima željnim letenja.

OCJENA

F-22 Lightning 3 je vrijedan pokušaj simuliranja superlovca budućnosti, svojom odličnom izvedbom, prekrasnom grafikom i nadasve odličnim multiplayer modom zaslužuje biti istaknut

83%

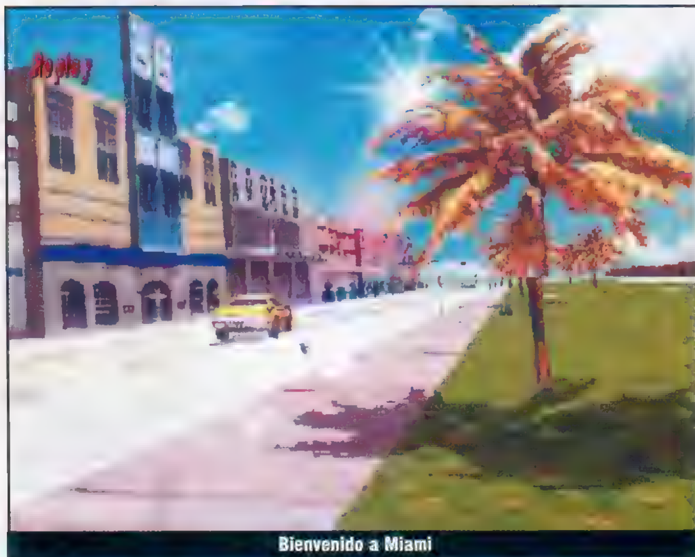
Destruction Teft Tourismo

DRIVER

PREPORUKA MJESECA

PlayStation RECENZIJA

Prepuna kvaliteta, gotovo bez mana, ovo će definitivno biti vožnja godine – iako je tek prošla prva polovica



Bienvenido a Miami



Osim automobila, i ostali objekti u igri mogu se oštetiti ili uništiti. Ponekda je probijanje ograde jedina šansa za bijeg

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Reflections
IZDAVAČ	GT Interactive
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Dual Shock
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PSX, PC

ALTERNATIVNO

GRAND TEFT AUTO
Ne ću baš reći da je ista tematika, jer ste ovdje ipak s "prave" strane zakona, ali GTA i Driver povezuje mnogo više od istog izdavača.

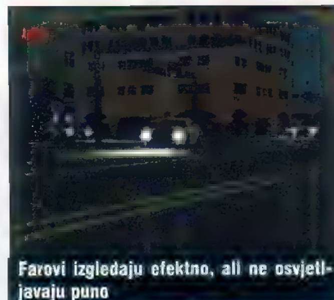
GRAN TOURISMO
Vožnja, realna, da bi stvarno zaigrali morate proći ispit – pa tko kaže da nisu slične.

NAKON što su naši dečki na E3-u odigrali nekoliko rundi Drivera, svaki sam dan očekivao da dobijem igru na recenziju. Dani se odužili, pretvorili u tjedne, no čekanje se na kraju isplatilo. Već dugo se, sve tamo od Gran Tourisma, na Playstationu nije pojavila vožnja s ovoliko "identiteta" i sposobnosti da igrača drži prikovanog za volan (ili controler – ovisno o afinitetima).

Ubrzo nakon početka igranja shvatio sam da mi volan ne će biti od velike koristi jer su za preciznije upravljanje nužne digitalne kontrole. A precizno upravljanje je srž ove igre! Naime, odvezavši nekoliko pokusnih vožnji, odlučio sam uči u story mode (Undercover), ali me neugodno iznenadio test vozačkih sposobnosti sasvim drugačiji od onog u Grand Tourismu. Dok sam ondje morao proći neki zavoj ili dionicu lijepe otvorene ceste u određenom vremenu, ovdje me čekao sasvim novi izazov. Napraviti zaokret od 360(, uporabiti ručnu, okrenuti se unatrag za 180(, voziti najvećom mogućom brzinom, a sve to u malenoj podzemnoj garaži i s ograničenjem da ne smijem slupati auto koji vozim. Uz takve poduhvate, naravno da je vremensko ograničenje bila posljednja stvar na koju sam mislio. Više sam mislio o tome koliko će teška biti sama igra.

VOZIMO SE, VOZIMO PO GRADU...

Vrlo sam brzo uvidio da neću proći test pa sam pozvao brata u pomoć i za nekih pola sata ugledao početnu animaciju priče. Da, priče. Driver nije bilo kakva jurnjava bez svrhe i razloga. Vaša uloga vozača kriminalaca zapravo je samo maska koja će vam poslužiti da upadnete u svijet podzemlja i raskrinkate lanac organiziranog kriminala. Kako će se vaša misija odvijati saznajete kroz animirane sekvence razasute kroz igru, a sama je priča dovoljno zanimljiva da bi se po njoj mogao snimiti kvalitetan krimić. No, krenimo redom.



Farovi izgledaju efektno, ali ne osvjetljavaju puno



Crveno i plavo svjetlo iza mene – vrijeme je da nagazim gas

Prve misije su samo za uigravanje – vremenska ograničenja nisu prekratka, a ni policajci nisu preopasni. Vozit ćete bjegunce nakon pljačke banke u predgrađu, ili "vrući" auto do salona za "uljepšavanje". Tek kada se dokažete šefovima podzemlja, slijede zanimljiviji poslići dostojni vaših vozačkih sposobnosti. Bit će tu svega: izguravanja oklopljenih automobila s ceste, oslobađanja zatvorenika iz policijskog auta, pa čak i uništavanja restorana čiji se vlasnik drznuo ne platiti zaštitu. Kako vaša reputacija raste, dobivate sve više i više misija

POZNATI IGRAJU POZNATO

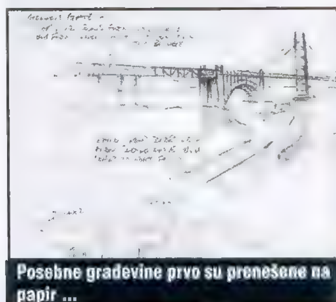
Za one koji nisu znali, Reflections, proizvođači Drivera, nisu bilo kakva firma koja pokušava proslaviti jednom "udarnom" igrom. Momci su na sceni već 14 godina, a prvi hit bio im je legendarni Shadow of the Beast koji je 1989 godine žario i palio Amiga scenom. Njihova prva igra za Playstation bio je Destruction Derby, naslov poznat svakom ozbiljnijem igraču, koji je slijedio samo minimalno manje popularni nastavak. Znanje stečeno na tim igrama Reflections je primjenio u Driveru, što još jednom potvrđuje da je vrijeme nepoznatih kreatora hitova iza nas – najbolje igre stvaraju najbolji timovi, poučeni iskustvom i poznavanjem tržišta.



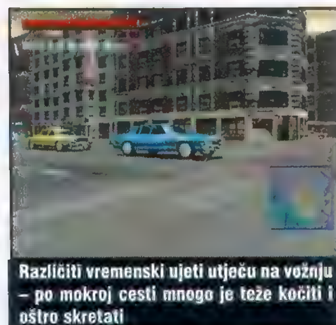
REFLECTIONS INTERACTIVE

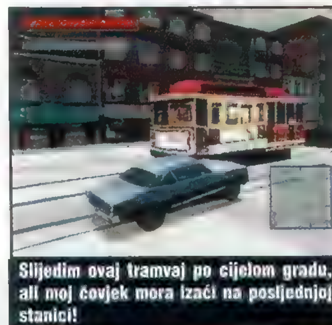

Ispričavam se, ali žuri mi se


Ne, ovo nije San Francisco, ali se i ovdje dobro leti


Posebne građevine prvo su prenešene na papir ...


... a zatim detaljno 3D izmodelirane


Različiti vremenski ujeti utječu na vožnju – po mokroj cesti mnogo je teže kočiti i oštro skretati


Slijedim ovaj tramvaj po cijelom gradu, ali moj čovjek mora izaći na posljednjoj stanici!

koje možete birati, što poslije utječe i na sam slijed igre. U svakom slučaju, Miami u kojem se nalazite na početku, ne će biti jedini grad kroz koji ćete voziti, jer će vas potraga za centrom mreže kriminalaca odvesti u nekoliko različitih gradova prije nego je završite.

REALNA NEREALNOST

Vidi se da su programeri i grafičari Reflectionsa već ispekli zanat u proizvodnji autojurnjava, pa je tehnička strana Drivera dovedena do savršenstva. Gradovi kroz koje vozite (Miami, San Francisco, Los Angeles i New York) kreirani su iznimno realno pa ako ste ikada bili ondje, sigurno ćete prepoznati koji kvart. Noć i dan, vremenski uvjeti kao snijeg, kiša ili magla utjecat će na vaš način vožnje, ali i ostalih vozača, a veličina gradova kroz koje vozite ne će dopustiti da vam Driver ikada postane dosadan ili jednoličan.

Kako je radnja igre smještena u 70. godine, ne očekujte da ćete se voziti najmodernijim automobilima, no ulice su svejedno pune svakojakih vozila čiji zvukovi probijaju uši. Sustavu oštećivanja vozila je posvećena posebna pozornost pa ćete na vašem autu moći dobro vidjeti koliko mu fali do spremišta starog željeza, a jednako tako i na policijskim automobilima koji vas progone, te vozilima "nevinih promatrača". Sve u svemu, Driver je grafički jedna od najnaprednijih vožnji na Playstationu, iako mu Gran Tourismo konkurira u osnovnom izgledu automobila – ipak su to ovdje kompleksni modeli podložni oštećenjima, a tamo samo kutije s nalijepljenim teksturama.

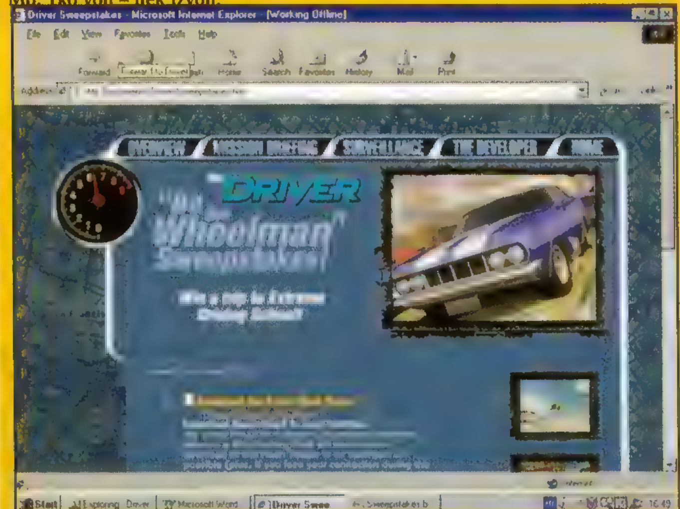
Kao i GT, NFS4 i ostale novije vožnje, i Driver vam pruža priliku da u ljepoti grafike uživate ne samo tijekom vožnje, nego i gledajući snimku misije. Ovaj put tu je i poseban alat "Film Diresctor" koji vam omogućuje da od jurnjave koju ste upravo obavili kreirate pravi mali film, postavljajući kamere gdje god želite, prilagodivši kut i udaljenost gledanja svojim željama. Ovako izrežiranu (odigranu) misiju možete poslije snimiti na memory card i nositi sa sobom hvaleći se prijateljima: "Vidi kak' sam tu zbrisal plavcima! Pazi sad kad razbijem ovaj taksi! E, tu sam se skuc'o u zid jer nisam na vrijeme zakočio, ali sam ipak uspio nastaviti dalje." i tome slično.

Život grada oko vas također je realno oslikan – semafori se pale i gase, pješaci šeću, auti voze. No ponekad realnost ipak mora ustuknuti pred potrebama igre. Tako će vas policija uvijek spaziti i početi natjeravati, ako je to bit misije, čak i ako vozite 20 km na sat i zaustavljate se na svakom crvenom svjetlu. Osim toga, policajci će loveći vas potpuno zaboraviti vlastitu sigurnost. Ne će vam ni pokušati stati na put, nego će se svojim autima zabijati ravno u vaš (tu vam se pruža prilika da se izmaknete, pa se policajac zakuca u zgradu i eksplodira – dobra taktika za izbjegavanje potjere). Pješaci su također malo sposobniji nego u stvarnosti – toliko su brzi i spretni da ih ne možete pogaziti koliko god se trudili. Tako u ovoj igri ne će biti krvi, nego samo razbacanih dijelova automobila, što nije dovoljno da na kutiju bude nalijepljena oznaka "iznad 18". Vjerojatno su programeri to i htjeli, da bi Driver imao što veće tržište – a pregaženih pješaka je i tako sasvim dovoljno u Carmageddonu.

Slengom izrečeni komentari ljudi dok vozite, kvalitetne animacije nabijene napetošću, te zanimljive i zahtjevne misije u realno dočaranim gradovima činitelji su neopisive atmosfere koju ćete osjetiti tek kada sami zaigrate Driver. Ovo je igra prema kojoj ne možete ostati ravnodušni. Zaigrajte je i bit ćete uhvaćeni. ◀

OSVOJI DRIVER I ŠKOLU VOŽNJE!

U pokušajima da svoje igre učine popularnijima, izdavači ne prezaju baš ni od čega. Tako na WWW stranicama Drivera http://driver.gtgames.com/ možete zaigrati nagradnu igru u kojoj je glavna nagrada put u Californiju, prisustvovanje dvodnevnom seminaru na temu vožnje i iznajmljeni auto kojim se možete voziti preko weekenda. Dodatne nagrade su primjerci igre i majice s natpisom Driver, a da bi se natjecali, morate downloadati demo same igre velik nekih 1.5 Mb. Tko voli – nek izvoli.



Driver vam daje osjećaj da igrate Grand Teft Auto iz perspektive vozača

OCJENA

Izvanredna vožnja praćena zanimljivom pričom – što vam još više treba?

90%

Master of Trek!

STAR TREK NEXT GENERATION: BIRTH OF THE FEDERATION

Strategijski velemajstor *Microprose* je na nov način iskoristio *Star Trek* licencu



Razvoj novih tehnologija prikazan je na preglednom ekranu, gdje možete odrediti brzinu razvoja i broj resursa koje ćete odvojiti za pojedini projekt

Glavna mapa na kojoj se sve zbiva... Ovisno o veličini galaksije, rast će i stupanj težine igre kao i broj nepoznatih civilizacija

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	Microprose
IZDAVAČ	Hasbro
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 32 Mb
3D PODRŠKA	DirectX
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet, Hotseat
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

BROJNI SU TREK NASLOVI...

Što reći, doli cijela Star Trek ponuda. Kako je riječ o prvoj Trek strategiji, realna su alternativa samo igre ostalih žanrova smještenih u ovaj veliki svijet. Bilo da volite pucačine , avanture ili simulacije, u bogatoj ćete Trek ponudi bez po muke pronaći pravu stvar za sebe.

DVIJE najjače franšize danas su, nesumnjivo, *Star Trek* i *Star Wars*. Usporedbe ovih dvaju SF giganata neizbježne su, posebice ako je riječ o igrama smještenim u njihov svijet. Dosad je *Star Wars* na tom polju premoćno vodio. Ruku na srce, akcijom nabijena trilogija oduvijek je bila zahvalna podloga za brze i adiktivne igre poput *X-Wing* serijala ili *Dark Forcesa*. S druge strane, diplomatski orijentirani *Star Trek* u kome borba predstavlja posljednju opciju teško se probijao do srca igrača. Razlog tomu nisu loše, nego neprimjerene igre koje su, čast iznimkama, u pravilu potpuno odudarale od tipičnog *Treka*. Avanture, pucačine i kvazisimulacije... To jednostavno nije bilo to. No, čini se da je *Microproseovoj* ekipi konačno sinulo da strategijski žanr itekako odgovara temi. Ideja o istraživanju goleme galaksije, upoznavanju novih svjetova i civilizacija dosta dobro zvuči.

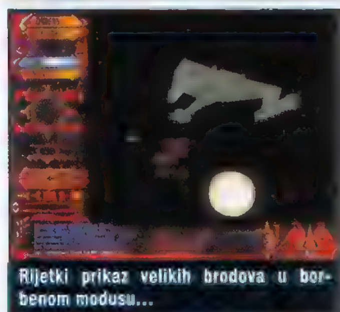
Dakle, tko je god ikada igrao ili vidio *Master of Orion* ili *Master of Magic* – već u startu zna što može očekivati od nove *Trek* igrice. Ove *Microproseove* strategije dobro su poznate. Riječ je o iznimno složenim i dubokim igrama koje definitivno nisu namijenjene casual igračima. U njima se vrlo lako izgubiti jer čovjek mora paziti na toliko detalja i aspekata da bez apsolutne koncentracije i predanosti nema ništa od igranja. Naravno, tu na svoje dolaze pravi fanatici, kojima se na spomen tipičnog RTS-a diže kosa na glavi. Ako su takvi i još su, k tome, poklonici *Star Trek* trakavice, što može biti bolje? Naravno, to nije preduvjet jer tko god voli duboku strategiju, bit će vrlo zadovoljan ovom igrom.

ISTRAŽIVANJE I DIPLOMACIJA...

Birth of the Federation tipična je strategijska igra u kojoj se od igrača traži da istražuje, osvaja i pravilno rabi nove kolonije (gradi infrastrukturu i razvija nove tehnologije), istodobno jača borbenu moć i rabi je kada mirno rješenje više nije opcija. Klasična definicija. No, prednost je ove igre da je smještena u *Star Trek* svijet, što joj daje posebnu čar, ali i široku publiku fanova koji jedva čekaju novu igru da ih odvede u svijet iz snova. U tom pogledu, novi *Trek* naslov ispunjava sva obećanja. Strategijsko-istraživački aspekt prava je formula koja se izravno nastavlja na osnovnu ideju serije. Orijentacija nije ka borbi, nego ka razvoju i upravljanju resursima. Kontakti s drugim rasama i diplomacija vrlo su važni jer ćete na taj način uvijek postići više (u smislu



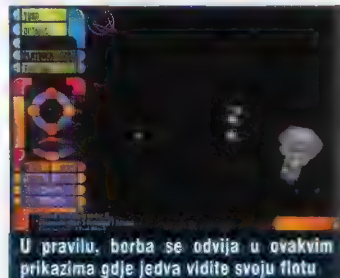
Vrlo detaljan prikaz svih postrojenja i letjelica standardan je u ovoj igri



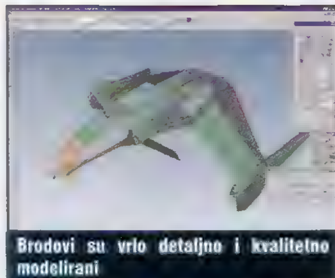
Rijetki prikaz velikih brodova u borbenom modusu...



Diplomacija je često ključ uspjeha u odnosima s alienima



U pravilu, borba se odvija u ovakvim prikazima gdje jedva vidite svoju flotu



Brodovi su vrlo detaljno i kvalitetno modelirani

SILE U SUKOBU

Microproseova licenca ograničena je samo na Next Generation serijal, pa u igri nećete sresti nijednu rasu iz Voyagera i sl. Samo ono što je viđeno u TV seriji može se iskoristiti u igrama. No, i ovako je tu pet igrivih sila i trideset tak "manjih" civilizacija s kojima surađujete ili se borite.

FEDERACIJA

Matični planet: Zemlja
Posebna specijalnost: Dobra uravnoteženost sposobnosti



Federacija se uglavnom sastoji od ljudi Tradicionalni saveznici koji se inače nalaze u Federaciji u igri su predstavljeni kao manje rase koje tek treba pridobiti. Federacija ima vrlo razvijen smisao za istraživanje nove tehnologije, jake diplomate, ali i flotu koja bi u vašim rukama mogla biti i bolje iskorištena.

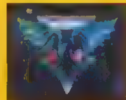
KLINGONCI

Matični planet: Qo'noS
Posebna specijalnost: Svemirska borba

Klingonci su ratnički narod koji ne vjeruje ni u kakav drugi način komunikacije doli borbe. Diplomacija je za kukavice, kažu oni, ali savezi koje oni sklapaju su trajni, utemeljeni na ratničkoj časti. Unutrašnje borbe su vrlo česte, padaju u sjenu tek pred vanjskim neprijateljem, pa Klingonci uvijek nastoje osigurati barem jednog takvog protivnika.

ROMULANI

Matični planet: Romulus
Posebna specijalnost: Špijunaža



Romulani su tajnovita rasa. Okrutni su i saveze ne drže važećima imaju li posla s inferiornim rasama (čitaj, svim ostalima). Imaju široku špijunsku mrežu i naprednu tehnologiju maskiranja letjelica.

FERENGI

Matični planet: Ferenginar
Posebna specijalnost: Trgovina



Ferengi su posebna rasa. Oni u svemu traže profit i nikada se ne upuštaju u pothvate koji ne donose dobit. Izbjegavaju borbu, a tehnologiju rijetko razvijaju jer je mogu i kupiti. U svakom slučaju, poslujući s njima uvijek treba čuvati leđa.

CARDASSIANI

Matični planet: Cardassia Prime
Posebna specijalnost: Efikasnost



Također vrlo okrutan narod. Cardassiani će špijunirati sve, čak i saveznike. Vrlo je izražena njihova efikasnost u gradnji struktura kao i ostalim aktivnostima.

Zapravo, riječ je o Master of Orionu zapakiranom u Star Trek ruho

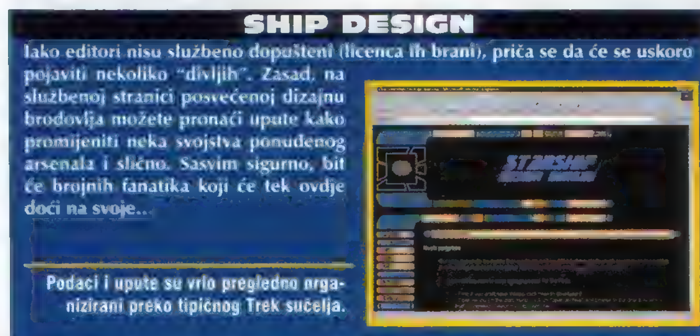
trgovine i razmjene tehnologije) nego žareći i paleći galaksijom. U igri su vam na raspolaganju standardne *Next Generation* rase, *ljudi, Klingonci, Ferengi, Romulani i Cardassianci*. Upravljati možete bilo kojom od njih, a svaka ima izražene svoje tradicionalne sposobnosti (više u okviru). Koju god izaberete, cilj je isti – totalna dominacija. Koliko je do toga lako doći, relativno je. Naime, igra se vrlo lako dade prilagoditi, i to u smislu veličine mape, stupnja tehnološkog razvoja pojedinih rasa (standardno krećete od samog početka – iz predwarp razdoblja, što znači da ste vrlo ograničeni u svojim istraživanjima) ili pojave tzv. random događaja koji u pravilu znače neku pošast. Sve se to čini vrlo složenim, pogotovo ako se krećete od samog početka. Krenut ćete s matičnog planeta i baciti se u nepoznato. Što vas vani čeka... Svašta. Broj dodatnih rasa je dosta velik, a njihov odnos prema vama uvelike ovisi o "prvom kontaktu" kad pronađete zajednički jezik, što vam može osigurati brz napredak i mnogo sirovina, u protivnom, zna se.

...ILI FOTONSKA TORPEDA

Promidžba ove igre uvelike se oslanjala na njen taktički aspekt, točnije svemirsku borbu. U globalu, borba je dosta dobro izvedena s mogućnošću grupnih napada i manevara ili pojedinačne borbe. Svemirskih je brodova ukupno četrdeset, a zastupljene su sve poznatije klase na koje smo navikli. Svi su modeli iznimno detaljni, što, nažalost, rijetko dolazi do izražaja. Naime, borbeni dio odvija se u pravom 3D prostoru koji bi bio izvrstan da nije jedne mane - nemogućnosti dubljeg zumiranja. To znači da možete zumirati samo do najvećeg objekta u prostoru, pa ako je riječ o kakvoj postaji, vaši će borbeni brodovi biti nalik buhicama koje je vrlo teško pratiti, a i ne izgledaju impresivno na toj udaljenosti. Borba se odvija kroz poteze, što vam daje dovoljno vremena da dobro osmislite svaki manevar. Sučelje je, što vrijedi i za 2D dio, vrlo pregledno i lako za snalaženje, a takvo i mora biti jer je opcija toliko da biste se našetali od ekrana do ekrana. *Birth of the Federation*, naravno, podržava i multiplayer koji se može igrati preko mreže, modema, Interneta (čemu je posvećena velika pozornost, igra se preko MS gaming Zonea) te u tzv. hotseat verziji u kojoj do pet igrača igra na istom računalu.

Ovdje obično dajem konačni sud o igri... Ako je to igra s podlogom, onda barem fanovima mogu preporučiti da pogledaju o čemu je riječ, no, ovdje mi je to vrlo teško. Čak i kao fan, nisam se mogao stopiti s ovom strategijom. Jednostavno mi je presložena. Previše je stvari na koje treba paziti, previše je toga za istražiti, a borba je, u najbolju ruku, osrednja. Nema onog nečeg što bi bilo tako posebno da bi me vuklo računalu. Istina, diplomacija je dosta dobro osmišljena, svakoj poruci možete dati odgovarajući ton, što izaziva različitu reakciju kod sugovornika – zabavno, no ni to nije dovoljno. Sve u svemu, igru bi se moglo preporučiti ljubiteljima klasika poput *Master of Oriona*. Poznavanje *Trek* svijeta i termina nije nužan preduvjet, pa ako ste voljeli *Oriona*, ovo će vam doći kao melem na ranu. No, ako ste očekivali epske svemirske borbe u *C&C* stilu - zaboravite na *trekkersku* strategiju! ◀

SHIP DESIGN



Iako editori nisu službeno dopušteni (licenca ih brani), priča se da će se uskoro pojaviti nekoliko "divljih". Zasad, na službenoj stranici posvećenoj dizajnu brodovlja možete pronaći upute kako promijeniti neka svojstva ponuđenog arsenala i slično. Sasvim sigurno, bit će brojnih fanatika koji će tek ovdje doći na svoje...

Podaci i upute su vrlo pregledno organizirani preko tipičnog Trek sučelja.

OCJENA

Svjež pristup Trek ideji ide u prilog, ali složenost će odbiti dobar dio igrača

75%

Sport za gospodu

JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL

PREPORUKA MJESECA

Jedna od najobožavanijih igara diljem svijeta je svakako biljar. Mnogi su pokušavali, ali nam tek sada stiže elektronička izvedenica dostojna originala



U hodniku odlučujete koji ćete biljar igrati: snooker ili pool

Svjetlo u sobi možete pojačavati i smanjivati prekidačem u donjem desnom kutu

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	Awesome Development
IZDAVAČ	Virgin Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P166, 3D kartica
3D PODRŠKA	DirectX
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet, Serial
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

VIRTUAL POOL 2
Nekad je bio najbolji, danas je u sjeni Cueballa

PRAVI BILJAR
Izađite van s frendovima u obližnji birc i pokažite svoje (ne)znanje stečeno u ovoj igri

SUDARI
Uzmite knjigu iz fizike i proučite zakon očuvanja količine gibanja i energije

JOŠ davne 1991. Archer Maclean, više puta nagrađivani programer različitih arkada, izdao je Jimmy Whites Whirlwind Snooker za PC. Nakon dobrog uspjeha (mnogo zarađene love) napravljene su i verzije za Amigu, Atari ST i Sega Magadrive, a malo poslije i Archer Maclean's Pool. Ove godine, zajedno sa svojom ekipom iz Awesoma, izdaje i najnoviju verziju koja bi trebala posramiti sve dosad napravljene simulacije biljara.

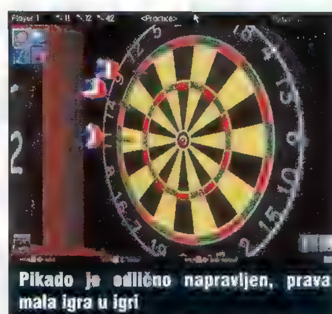
Ova se igra razlikuje od ostale konkurencije po tome što više niste vezani za jedan biljarski stol. U njoj slobodno šećete virtualnim prostorom čineći svakojake gluposti, a ako vam se uopće ne da igrati biljar, možete uživati u igrama koje ste usput otkrili.

GREAT BALLS OF FIRE

No, počnimo od početka. Uobičajene funkcije glavnog izbornika ovdje su zamijenjene hodnikom po kojem možete slobodno šetati. Na zidovima vise slike koje možete razgledavati kao u nekom muzeju, a ispod njih su knjige koje možete listati. U njima ćete pronaći podatke o svojim dosadašnjim rezultatima u borbi protiv računalnih protivnika razvrstane po različitim kategorijama. Inače, lijeva strana je rezervirana za običan biljar (pool), a desna za engleski snooker. Na srednjem zidu su i dvije kamene ploče s uklesanim imenima najboljih igrača. Razgledavši muzejski hodnik, odlučujemo pogledati što je iza desnih vratiju.

Kao što sam i rekao, desno je snooker soba. Uređena je u stilu 19. stoljeća. Antikni namještaj, knjige na policama i vatrica u kaminu, a snooker stol u sredini. Pravi mali raj za aristokrate i gospodu. Ako niste bili u prigodi igrati snooker ili ga gledati na telki (npr. na Eurosportu), recimo da je to biljar koji se igra na malo većem stolu od običnog, a kugle se ubacuju naizmjenično, crvena pa neka druga boja. Mada ni ja ne razumijem sva pravila, igra nije komplicirana. Problem je u tome što je stol veći, pa je potrebna i veća preciznost. Pošto treba paziti i na redoslijed ubacivanja, treba razmišljati gdje će se odbiti bijela kugla (cueball) pa igru ne preporučujemo početnicima. Udarac izvodite pomoću ikonica sa strane, gdje namještate jačinu udarca, smjer i rotaciju, a možete i odoka zamahnuti pomoću miša. Da bolje procijenite udarac, pomoći će vam i različiti kutovi kamere: normalni, bočni, ptičji, s određene kugle ili rupe. Kad izvedete udarac, kamera će pratiti kuglu zumirajući zan-


Rukavice su napravljene dosta realistično


Pikado je odlično napravljen, prava mala igra u igri


Još jedna partija i idem nešto popiti

Programeri su kronični perfekcionisti pa su sve sobe ispunili zgodnim detaljima

imljive dijelove ako ste malo promašili i sl. Na slikama ste zacijelo primijetili i par bijelih rukavica koje kao da nosi kakav nevidljivi duh, a predstavljaju protivnika. Autori su posebno ponosni na njih jer su se uistinu trudili skinuti prave ljudske pokrete pomoću cyberrukavica. Samo je jedna napravljena od 500 poligona mada to ne usporava framerate. Rukavice mogu predstavljati i suca koji vraća kugle na njihovo mjesto. Kad se zamorite od snookera, u sobi vas čekaju još dvije igre: dama i pikado. Dama je solidna, može se igrati udvoje ili protiv računala, a pikado je odličan - koliko li smo samo sati izgubili igrajući ga. Strelice treba znati bacati laganim potezima miša, kao što bacamo rukom.
No, pogledamo što se krije iza lijevih vratiju hodika.

Soba za obični biljar napravljena je u stilu klasičnog američkog restorana 80-ih. Bar sa strane, jukebox, automat s nekom arkadom i, dakako, u sredini stol za biljar kakav možete vidjeti u skoro svakom našem bircu. Na njem možete igrati 8-ball, 9-ball ili izvoditi posebne (trick) udarce. Sve što sam rekao o izvođenju udaraca, kamerama i rukavicama u snooker sobi, vrijedi i ovdje. Protivnici su rangirani; u početku možete igrati protiv jednookog Jacka, a ako budete jako dobri, doći ćete i do prvaka Jimmyja Whitea. Iako ga je gotovo nemoguće pobijediti (jedino ako vam se posreći), užitak je gledati ga dok igra. Ako ne želite da se iživljava na vama, postoji i demo mod u kojem gledate kako pobjeđuje nekog jadnika.

Na automatu u kutu sobe možete odigrati cijelu arkadu koju je Archer napisao prije petnaest godina i s kojom je osvojio različite nagrade. Ah, kakve su to bile igre. Da ne biste pomislili kako su ovo bili svi aduti ove igre, spomenut ću i automat za lotto brojeve, sat i kalendar koji pokazuju točno vrijeme, televizor koji prikazuje kratke isječke neke košarkaške utakmice, radio i jukebox na kojima možete slušati i normalne audio CD-e, simpatičnu pčelicu koja leti po svim kutovima prostorija, a mi tako razgledavamo sve detalje... Nije li nakon ovoga zaključak posve očit? Ako volite biljar, nabavite ovu igru. Nije previše zahtjevna, a grafika je odlična. Ako joj već želimo naći neku manu, onda bi poželjeli neku višu rezoluciju (iako bi igra bila sporija) ili neki tutorial o snookeru za početnike, ali i ovako smo dobili više nego što smo očekivali.

OCJENA

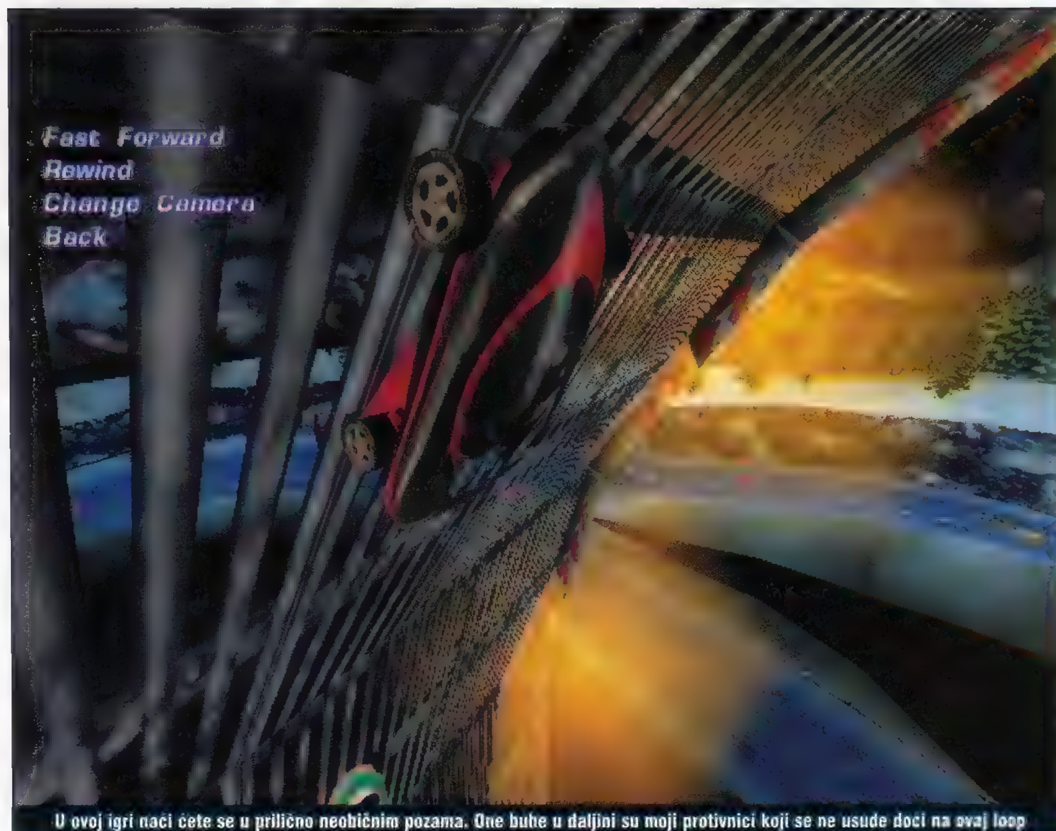
Apsolutno najljepši i najdetaljniji biljar na računalu

91 %

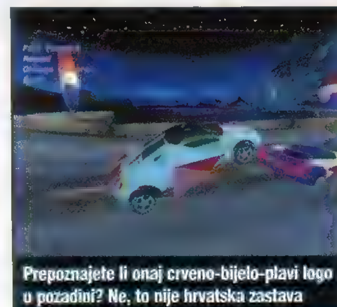
Vozačku i prometnu, molim!

JEFF GORDON® XS RACING™

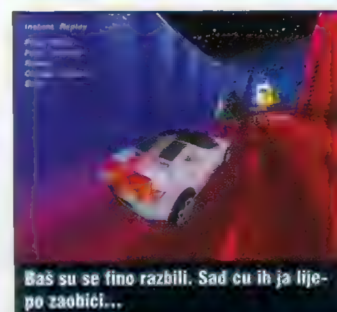
Do you really wanna fly? Tako nekako kaže striček u uvodnoj animaciji ove igre. Pa neka to bude i uvodna rečenica ovog teksta. Moram vas jedino upozoriti da to nema nikakve veze s Ikarom. Da ne bi bilo, nismo znali.



U ovoj igri naći ćete se u prilično neobičnim pozama. One bube u daljini su moji protivnici koji se ne usude doći na ovaj loop



Prepoznajete li onaj crveno-bijelo-plavi logo u pozadini? Ne, to nije hrvatska zastava



Baš su se fino razbili. Sad ću ih ja lijepo zaobići...

Upozorenje: ne pokušavajte ovo činiti kod kuće, odnosno s tatinim autom

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	ASC Games
IZDAVAČ	Real Sports
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb, 4 MB graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	P2, 32 Mb, 4 MB graf. kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Ništa. Nula. Zero. Nein.
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

MAD TRAX
Futuristički ambijent, ludi automobili.
ROLLCAGE
Divlja utrka s "obostranim" automobilima.
NFS IV ROAD CHALLENGE
Ipak ga morate odigrati.

KADA je riječ o igrama koje se mogu svrstati pod utrke, a pogotovo one u kojima vozite neki automobil, složit ćete se da je konkurencija ne samo velika, nego i prilično jaka. Također ćete se složiti da svu pozornost u toj domeni trenutačno plijeni hiper-popularni Need For Speed, čiji ste opis sigurno pročitali prije ovog. Sad ste sigurno shvatili nezahvalnu poziciju ove igre koja se na mom računalu i u vašem omiljenom časopisu pojavila u najgorem mogućem trenutku.

Zaboravimo na trenutak događaje iz suparničkog tabora i pogledajmo što nam nudi ovaj primjerak računalne zabave za kućnu uporabu. Ovo jest autoutrka, ali ona nikako nije uobičajena. Možda bi ovdje pojam **auto** trebalo shvatiti nešto fleksibilnije. Istina, vozite auto, ali se on u određenim trenucima ponaša sličnije kakvom avionu - nakon skoka sa staze "narastu" mu, vjerovali ili ne, krila i on postaje **autovion**. Smisao svega toga nije šminka, nego mogućnost da i u zraku upravljate vašim autovionom. Istina, nemate baš neke velike koristi od toga jer su gotovo svi skokovi na ravnim dijelovima staze, ali mogućnost postoji pa zašto je ne iskoristiti.

LASTAVICE MOJA MALA TRALALALA...

Ne znam jeste li ikad uočili vrtoglavu brzinu kojom lastavice lete, a ako niste, vjerujte mi: brze su. Možda i nije baš najlogičnija asocijacija, ali ova mi igra i njena vozila djeluje upravo kao jato poludjelih lastavica. Vi to na priloženim slikama, nažalost, ne možete vidjeti, ali cijela se igra odvija vratolomnom brzinom - vaš brzinomjer pokazuje brojke čak i do 350, pazi sad, mph, što bi na naški bilo nekih 560 km/h, a u prosjeku oko 200-250 mph - tako da vas i najmanji treptaj oka može stajati gubitka prve pozicije (nadam se da ste svjesni toga da svaki čitatelj Hackera koji bar malo drži do sebe i svoje igraće kulture apsolutno u svim igrama vodi, pobjeđuje i obara internacionalne rekorde). Možda se za koju godinu tehnologija tiska usavrši do te mjere da ove slike koje sad gledate ne budu statične, nego pomične. Budući da (barem za sad) to nije moguće, morat ćete mi vjerovati na riječ da je igra prilično dinamična, čime se stvara napetost koja vas neko vrijeme drži ispred monitora. Najbolja stvar u svemu tome je i ova, kao što vidite, sasvim solidna i privlačna grafika i više nego maštovito dizajnirani nivoi, a sve to bez 3Dfx-a. Moram priznati da me ugodno iznenadila glatkoća i brzina igre. Nemojte sad misliti da je to nešto revolucionarno i superbrzo, ali nije ni prosječno. Možda vas


Jesam li spomenula da je ambijent prilično...psihodeličan?


Super mi je onaj pauk što visi sa stropa


Znate onu igru-leti, leti, leti...auto!


Ovo bi mogao biti Supermanov rodni planet Kripton

zanima kako je nastalo ime igre. Ukratko, Jeff Gordon je vozač autoutrka, ali i veliki fan videoigrica pa je čovjek (prilično poduzetno) spojio posao (frit, frit) i zabavu. Sve je to, ne mogu odoljeti a da ne spomenem, debelo sponzorirao Pepsi (i opet frit, frit), koji je, pogodili ste, i u stvarnom životu sponzor našem slatkom Jeffu. A sad se vi pitate, koja je korist od tog Jeffa, a ja ću vam reći da i nije baš neka, ali barem ideja nije uobičajena (ne znam je li i originalna). Naime, u igri postoji neka vrsta minitutoriala u kojem vas naš dragi vozač, uz popratne primjere iz igre, uči kako nasamariti protivnika i to onim tipično prenaglašenim američkim engleskim. Nisu sad to neka revolucionarna otkrića, ali recimo da ih je zgodno poslušati. Prije svake staze, u malom introu, reći će vam par riječi o njoj i na koji način najlakše svladati pojedine dijelove.

Ipak, na kraju cijele te priče vaša će vožnja ionako ovisiti samo o vama. Nemojte se pritom baš previše obazirati na performanse auta, pardon, autoviona koji vam se nude jer meni je, primjerice, najbolje išlo s onim koji je imao i najlošiji steering i braking (začuđujuće, ali autovione karakteriziraju samo ova dva parametra). Budete li igrali ovu igru, preporučujem vam da ne trošite vrijeme na single race, eventualno za zagrijavanje. Zašto? Zato jer je siromašan stazama. Ali zato vam preporučujem da odmah počnete voziti cijelu sezonu gdje ćete vidjeti mnogo maštovitih staza - svaka ima neku zanimljivost. Primjerice, neke imaju loop (okret po vertikali za 360 stupnjeva) za koji morate uhvatiti divljačku brzinu da biste ga svladali, ili neke posebne tunele kroz koje luđački ubrzavate, letite, a posebno mi se svidjela staza u obliku broja 8 s jednom crtom kroz sredinu i jednom uzdužnom, tako da u centru nastaje križanje 6 cesta, gdje dolazi od ludih sudara (hehe) jer možete birati bilo koji smjer kretanja. Uz ovakvu vratolomnu vožnju nećete proći bez sudaranja s protivnicima ni sa zidovima. Bilo bi naivno kad vašem vozilu poslije takvog događaja ne bi bilo ništa. Ne možete ga baš toliko razbiti da prije vremena završite utrku, ali ćete ga bitno usporiti. Srećom, ne morate čekati kraj utrke da biste popravili nastalu štetu, nego se vaš autovion, ovisno o stupnju ozljede, sam popravlja i to vrlo brzo. Naravno, uvjet je da se za to vrijeme ni s kim ne sudarite. Kad sam već govorila o brzini odvijanja svih događaja u igri, spomenut ću još samo jedan detalj koji to diskretno potvrđuje: naime, utrku ne počinjete klasično sa starta odbrojavanjem ili čekanjem zelenog svjetla na semaforu, nego vas autopilot (ili autovozač) ubrza do određene brzine, a onda vi preuzimate kontrolu. Inače, najiritantnija osobina ove igre je potpuno neuporabljiv izbornik čija je pozadina replay prethodne utrke i to iz statičnih kamera, tako da vrludanje pozadine u kombinaciji s titrajućim slovima izbora umara vaše oči, a samim time izbornik postaje jedna velika tlaka.

Veliko razočaranje bilo je saznanje da je multiplayer u ovoj igri sveden na čistu nulu. Mislim da je bolje tu činjenicu ne komentirati jer ću se samo naljutiti i (još malo) smanjiti ocjenu ovoj igri. ◂

OCJENA

Baš su mogli staviti taj multiplayer. Bilo kakav. Makar split screen. A što im ja mogu.

79 %

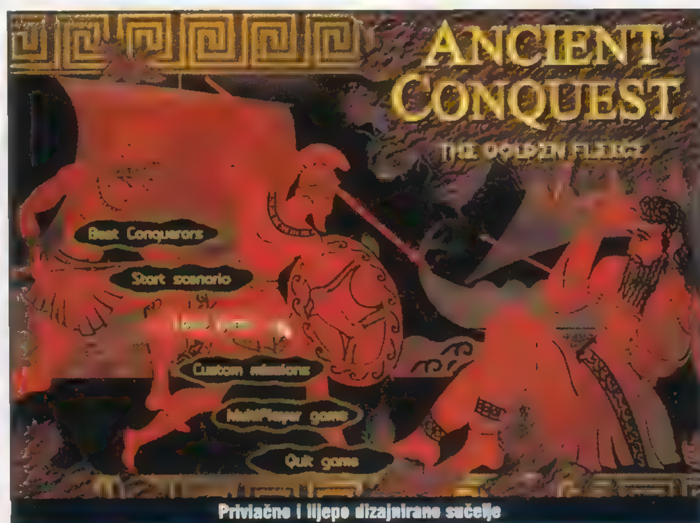
Još jedna klasična real-time strategija

ANCIENT CONQUEST THE GOLDEN FLEECE

Igre temeljene na grčkoj mitologiji ne mogu biti loša ideja, u kojem god žanru bile... Ali RTS?



Na ovoj se slici određen broj brodova međusobno uništava



Privlačno i lijepo dizajnirano sučelje

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	Megamedia Australia
IZDAVAČ	Megamedia
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Internet, LAN, modem
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

11TH HOUR
Sličan grafičko-idejni lajt motiv, no potpuno besmislene (ne)logičke začkoljice.

SANITARIUM
Ako želite poludjeti i uživati u tom ludilu, ovo ne smijete propustiti!

TVRTKU Megamedia najbolje poznajemo po kojekakvim Megapakovima, Game Rageovima i sličnim paketima koji se mogu nabaviti kod nas. Većina ljudi ne zna da se oni povremeno bave i izradom vlastitih igara. Jedna od njih je i Ancient Conquest, prilično klasična real-time strategija. Zanimljivo je da se igra bavi tematikom iz grčke mitologije, točnije pričom o Jazonu i Argonautima i njihovoj potrazi za zlatnim runom te u svojim misijama vjerno prati tu priču. Dakle, podloga je dobra, ali Ancient Conquest je, po samom načinu igranja, jedna od najneinovativnijih igara još od Warcrafta 2.

Dakle, priča je sljedeća: Jazon je sin Ezona, kralja zemlje Jolk u Grčkoj. No, kraljev brat Pelija je silom preuzeo prijestolje, a Ezon je morao skriti svog sina. Kad je ovaj odrastao, vratio se u svoju zemlju preuzeti vlast koja mu pripada. No, lukavi je Pelija pristao samo pod jednim uvjetom: Jazon mora otputovati u Kolhidu i odande donijeti legendarno runo zlatnog ovna, dar boga Herma, te kosti vlasnika runa, kralja Ejeta, koji ljubomorno čuva tu dragocjenost. Jazon je stoga dao sagraditi veličanstveni brod Argo okupivši na njem najslavnije grčke junake, Herakla, Ahileja, Orfeja, Tezeja i druge, koji su se nazivali Argonautima. Cijela se igra kreće oko tog pohoda, i to sa specifičnom "narativnom" strukturom misija koje se linearno nastavljaju jedna na drugu, s vrlo različitim zadacima koje treba obaviti.

Na jednom od malenih otoka ćete izgraditi nastambu, a onda ondje graditi i nove jedinice i sl. Na moru će se, pak, odvijati cijela igra, budući da su sve jedinice brodovi. I to je manje-više sve što se koncepta tiče. U igri, naime, postoji bolesno malen broj građevina koje je moguće izgraditi, što će definitivno odbiti svakog igrača RTS-ova. Kod jedinica je vrlo slična situacija. Naime, osim brodova za skupljanje resursa, postoje samo dvije odvojene vrste brodova: Men Killer i Ship Killer. Men Killer služi prebacivanju vojnika na protivnički brod, dok je Ship Killer klasična jedinica za igranje glavom kroz zid. Osim toga, postoje i različite naprednije verzije poput Boardera, te Royal Ship, luksuzna i univerzalna jedinica. Na brodove je moguće tovariti različite vrste vojnika koje regrutirate na kopnu. Na kopnu je moguće razvijati i različite tehnologije za poboljšanje brodova. Osim klasičnih jedinica, postoje i heroji te artefakti s posebnim sposobnostima koji će vam olakšati borbu protiv barbara, Perzijanaca, amazonki, gusara i čudovišta poput Kiklopa ili Meduze. Postoje dva osnovna tipa resursa, riba i jantar, koji... bla, bla, bla. No, dobro, mislim da ste shvatili ideju. Što se tiče grafike, ona je potpuno 2D, simpatično napravljena, ali nije posebno realistična niti se izdvaja od drugih 2D igara. Sučelje je vrlo dobro napravljeno, iako možda malo previše podsjeća na ono iz C&C-a. Zvuk je odrađen tek toliko, reda radi, glazba je vrlo sterilna i nezanimljiva, a glasovi pomalo isforsirani.



Kao što vidite, vrlo brzo pred vašim naseljem nastaje velika gužva



Amazonke su zapravo bezopasne

Što reći za igru koja ima samo tri odvojena tipa jedinica?

Ovdje je riječ o jednom naizgled originalnom RTS-u, ali njegova originalnost leži samo u radnji i atmosferi, a što se tiče načina igranja, Ancient Conquest spada u antikvarijat. Sve se svodi na štancanje jedinica i potpuno linearno rješavanje misija. Stoga, ovdje imamo tipičan paradoks: želite li RTS iole zanimljiv u multi playeru, morate igračima ponuditi velik izbor uravnoteženih jedinica i građevina. Budući da to ova igra nema, možemo je nazvati single player RTS-om. A to je gotovo jednako besmisleno kao multi player avantura.

OCJENA

Donekle zanimljivo, ali nepopravljivo zastarjelo i neinventivno.

60%

Tenis na japanski način

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

PlayStation RECENZIJA

Zašto bi sportske simulacije trebale biti do krajnosti realne? Namco još jednom pokazuje da zna da je pravi adut svake videoigre – igrivost



Na travi se loptica najslabije odbija, pa čak ni smasheve nije teško stići



Kad kažu da netko igra "da se sve praši" – onda misle na ovo

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	NAMCO
IZDAVAČ	NAMCO
PODRŽANI HARDVER	Multitap, Dual Shock, Memory Card
MULTIPLAYER	Do 4 igrača - multitap
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

SMASH COURT TENNIS
Mlađi brat ove igre bio je tenis jednako arkadnih kvaliteta, ali bez zvučnog imena.

EVERYBODY'S GOLF
Ne, ovo nije tenis, ali je sportska simulacija napravljena sa sličnim ciljem – jednostavnošću privući i zadržati igrača.

PRIJE više od godinu dana Namco je proizveo Smash Court Tennis koji je svojim jednostavnim arkadnim pristupom požeo više uspjeha nego drugi poznatiji tenis za Playstation sa zvučnim imenom Petea Samprasa. Za nastavak se i Namco odlučio otkupiti prava na zvučno ime, no, znajući da je većina igrača muškog spola, odlučio se za tenisačicu, a ne tenisača.

Ime se promijenilo, ali je stil igre ostao isti. Anna Kournikova SCT arkadna je simulacija tenisa u kojoj, doduše, postoje različite vrste serviranja, primanja udaraca i uzvraćanja, no nakon pola sata igre shvatit ćete bit te će se sve svesti na trčanje do lopte i pritiskanje jednog od gumba za udarac. Ipak, ova igra ima ono "nešto" što će vas unatoč smanjenoj realnosti privući, posebice ako igrate s prijateljima, udvoje, utroje ili učetvero. Tek tada ovaj tenis pokazuje svoju pravu vrijednost postajući neiscrpno vrelo zabave i jedna od najboljih multiplayer igara za Playstation uopće.

A GDJE JE ANNA?

Eh, gdje je Anna? Na naslovnom ekranu. I malo na kraju. U ovom slučaju, slavno ime spomenuto u naslovu ne ulazi dublje u igru. Iako možete odabrati plavokosu Ruskinju za svog igrača, da niste pročitali ime, ne biste ni znali o kome je riječ. Naime, svi su likovi prikazani slatkastim i šarenim manga stilom, što Annu čini gotovo neprepoznatljivom među 20-ak izmišljenih imena i igrača.

I tereni na kojima igrate također su šareni i ne trpe od prevelike želje za simuliranjem realnog igrališta. Tako možete igrati na svoj sili tvrdih podloga (ceste, parkirališta i slično), na nekoliko zemljanih terena i samo jednom travnatom. Razlika je, što zna svaki tenisač, u načinu i brzini odbijanja loptice, što će vam pri izboru terena biti lijepo prikazano. I lijepo animiran okoliš će ponekad odvući vašu pozornost – primjerice, ako igrate u zabavnom parku (Theme Park), iza leđa će vam povremeno prolaziti vlakić koji je mene već nekoliko puta omeo u serviranju.

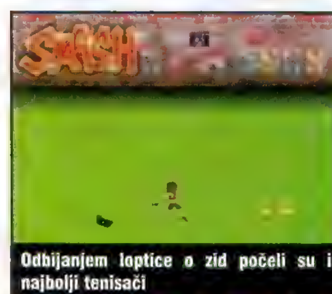


I ostali tehnički elementi dorađeni su na zadovoljavajući način pa, iako se igra ne može podičiti grandioznim animacijama ili hrpom digitaliziranog govora, ne dobivate dojam da se štedjelo na efektima – ovo je jednostavna, gotovo "dječja" arkadna sportska simulacija kojoj takvi elementi ne bi nimalo pristajali.

Ukupno uzevši, ovo je zaokružena igra. Usamljenom igraču, ali i grupi prijatelja ponudit će nekoliko načina igranja, od pojedinačne igre, igranja u parovima i turnira do namco-tekkenovskog odbijanja bombe po zraku dok ne eksplodira, što može biti prava razonoda u trenucima kada vam jednostavan tenis počne ići na živce. Igranje u parovima nudi i mogućnost da si za partnera uzmete računalo koje tada "krpa" vašu igru i popravlja greške. Ipak, ono što je najbolje u AKSCT dolazi do izražaja kada kupite multitap i zaigrate parove učetvero – jamčim vam da će vam setovi proletjeti u trenu, a ako se i ne snađete, samo pazite da igrate protiv prijatelja koji se neće "naduriti" ako izgube – završnu animaciju nije ugodno gledati iz perspektive pobijeđenog.



Osim lakše igre, igranje u paru omogućuje i zajedničko likovanje



Odbijanjem loptice o zid počeli su i najbolji tenisači

Ne nadajte se "zamamnim" animacijama Kournikove – ovo je igra za sve naraštaje

VAŽNO JE BITI EUROPLJANIN

Ne toliko zbog europske zajednice, koliko zbog poboljšanja koje igre uvijek dobiju u svojoj europskoj verziji. Tako je Anna Kournikova's SMC za europsko tržište bogatiji za Tournament mode i Bomb Ball mode te nekoliko bonus likova – kako je igru napravio Namco, možete tri puta pogađati da se među njima nalaze Yoshimitsu iz Tekkena 3 te Reiko Nagase iz RR4.

OCJENA

Jednostavno i igrivo za pojedinca, izvrsno u društvu

72%

ZOLA

Veleprodaja
Trg senjskih uskoka 8/I
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

ZOLA Trgovina 1
Nova cesta 115
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
trgovina1@zola.hr

NOVO!
ZOLA Trgovina 2
Trg senjskih uskoka 8
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

Detaljan cjenik potražite na Hackerovom CD-u

NOVO! **TRGOVINA PUTEM INTERNETA** **www.zola.hr** **YAMAHA, SAITEK, LMP**

HACKER CLUB **POPUST 5%! ZA IGRE U BOXOVIMA 10%!**

YAMAHA



GVC



3Com USRobotics

Genius LOGITECH



Microsoft

Microsoft LOGITECH





Saitek LMP Genius

HEWLETT® PACKARD
EPSON®
Panasonic
Canon
LEXMARK
FUJITSU
XEROX



HEWLETT® PACKARD
EPSON®



PlayStation LMP



IGRE i KONZOLE
MEMORIJSKE KARTICE
DUAL SHOCK KONTROLERI
VOLAN DUAL FORCE
STEERING WHEEL S PEDALAMA

PC IGRE ...



EDUKATIVNI CD-i



LMP
Saitek
Microsoft

YAMAHA	
YAMAHA WAVE FORCE 192XG SOUND CARD	499,00 kn
YAMAHA WAVE FORCE 192D SOUND CARD	758,00 kn
YAMAHA CRW 4416S SCSI INT.	2614,00 kn
YAMAHA CRW 4416S BULK	2263,00 kn
YAMAHA CRW 4416SX SCSI EXT.	3328,00 kn
YAMAHA CRW 4416E EIDE INT.	2745,00 kn
YAMAHA YSTM 100	1504,00 kn
YAMAHA YSTM 20DSP	618,00 kn
YAMAHA YSTM 25	848,00 kn
YAMAHA YSTM 5	625,00 kn
YAMAHA YSTM 15	550,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 79	1100,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 195	1574,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 225	1969,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR DJX	3149,00 kn

I-OMEGA	
ZIP DRIVE EXT PARALELNI PORT	1198,00 kn

3COM US ROBOTICS	
MESSAGE V90	1599,00 kn
SPORTSTER V90	1350,00 kn

THRUSTMASTER	
TOP GUN	399,00 kn
FORMULA SPRIN VOLAN S PEDALAMA	753,00 kn
RACE 3D GAME PAD	299,00 kn

MICROSOFT	
MS JOYSTIC SIDEWINDER STANDARD	289,00 kn
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	1399,00 kn
MS TRACKBALL	850,00 kn
MS WHEEL MOUSE	240,00 kn
MS INTELLIMOUSE USB	606,00 kn
MSGAME PAD	415,00 kn

HEWLETT PACKARD	
HP 420 C	999,00 kn
HP 695 C	1577,00 kn
HP 710 C	2177,00 kn
HP 1100 LASER JET	3658,00 kn
HP 1100A LASER JET / SCAN / KOPIRNI STROJ	4697,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

MEDIJI	
DISKETE 3,5" + PVC BOX	30,00 kn
CD SKC (spindle)	10,50 kn
CD KODAK	17,00 kn
CD MITSUI	17,00 kn
CD TRAX DATA u omotu	16,00 kn
CD TRAX DATA	17,00 kn
CD RICOH	17,00 kn
ZIP 100Mb	99,99 kn
CD VERBATIM	17,00 kn
CD TDX	17,00 kn

EPSON	
EPSON STYLUS 440	1458,00 kn
EPSON STYLUS 640	1948,00 kn
EPSON STYLUS 740	2468,00 kn
EPSON STYLUS PHOTO 700	2073,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

U CIJENE JE URAČUNAT PDV.
ROBU ŠALJEMO POŠTOM, POUZEĆEM

EPSON HEWLETT PACKARD FUJITSU YAMAHA Panasonic Microsoft COMPAQ FUJITSU YAMAHA HEWLETT PACKARD YAMAHA EPSON HEWLETT PACKARD YAMAHA Panasonic FUJITSU EPSON Panasonic HEWLETT PACKARD Canon HEWLETT PACKARD YAMAHA FUJITSU YAMAHA EPSON HEWLETT PACKARD YAMAHA COMPAQ YAMAHA Canon EPSON Panasonic EPSON HEWLETT PACKARD FUJITSU YAMAHA Panasonic Microsoft COMPAQ FUJITSU YAMAHA HEWLETT PACKARD YAMAHA EPSON HEWLETT PACKARD YAMAHA Panasonic FUJITSU EPSON Panasonic HEWLETT PACKARD Canon HEWLETT PACKARD YAMAHA FUJITSU YAMAHA EPSON HEWLETT PACKARD YAMAHA

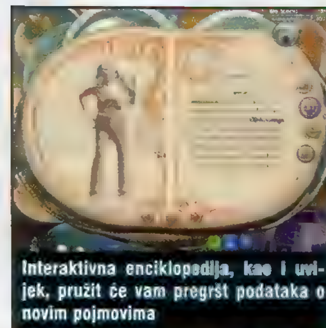
Zabava i učenje

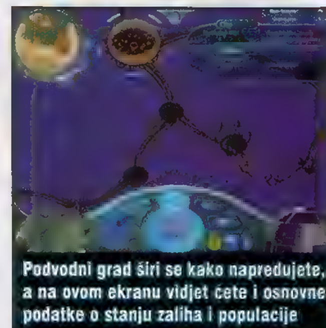
STAR WARS GUNGAN FRONTIER

Druga etapa u Star Wars edukaciji pruža nam uvid u šaroliki svijet Prve epizode



Prikaz hranidbenog lanca pojasnit će vam tko koga ili što jede


Interaktivna enciklopedija, kao i uvijek, pružit će vam pregršt podataka o novim pojmovima


Podvodni grad širi se kako napredujete, a na ovom ekranu vidjet ćete i osnovne podatke o stanju zaliha i populacije


"Impresivna" grafika nije među adutima ove igre...

Simpatično i inventivno, ali, za razliku od Droidworksa, namijenjeno isključivo djeci!

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	Lucas Learning
IZDAVAČ	Lucas Learning
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb, 2Mb PCI graf.
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 2Mb PCI graf.
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

STAR WARS DROIDWORKS
Prvijenac u Lucasovoj Learning seriji koji je ostavio znatno bolji dojam. Ondje ste slagali različite robote koji su morali ispuniti određene zadatke. Inventivnije i raznovrsnije od Frontiera, ali nije Episode I

TATA *Lucas* **svojski se trudi nove naraštaje fanova odgojiti u pravom i neiskvarenom** ***Star Wars*** **duhu. U doba prve trilogije do mladih je naraštaja mogao doći samo preko igračaka i bojanki, no danas je situacija drugačija - multimedijsko računalo gotovo u svakom domu pruža vrlo široke mogućnosti. Nedavno smo bili u prigodi vidjeti jedan od zanimljivih načina približavanja** ***Star Warsa*** **najmlađima – putem edukacijskog softvera iliti igre uz koju se uči. Opća je ideja da se kroz zabavu omogući učenje, potiče razmišljanje i snalažljivost. U tu je svrhu osnovana nova kompanija,** ***Lucas Learning,*** **a o njihovom prvom uradku,** ***Droidworks,*** **možete (iako s debelim zakašnjenjem) također čitati u ovom broju.**

Tko su uopće *Gungani*? Pravu sliku steći ćemo tek u rujnu, kada se očekuje hrvatska premijera Prve epizode, zasad recimo samo da je riječ o jednoj od rasa iz novog filmu koju ćemo upoznati preko simpatičnog *Jar Jar Binksa* – jednog od potpuno računalno generiranih likova o kojima se toliko priča. *Gungani*, čije je ime smislio *Lucasov* sinčić, žive pod vodom, u gradovima nalik velikim mjehurima. Problem je u tome što se ti gradovi brzo pune pa je njihov lider, *Boss Nass*, zamolio heroje, *Obi-Wana* i kraljicu *Amidalu*, da mu pomognu u stvaranju nove kolonije na mjesecu *Nabooa*. Što bi mladi jedi i kraljica mogli, doli prihvatiti ponudu te pokušati od pustopoljine načiniti bogat svijet prepun flore i faune koja će osigurati prosperitet kolonije.

PONEKAD I SILA ZATAJI

O čemu je zapravo riječ? *Gungan Frontier* je igra stvaranja. Igrač se nalazi na pustom mjesecu gdje treba razraditi uravnoteženi ekološki sustav. U praksi to znači da na površinu treba spuštati različito bilje, potom životinje, a onda životinje koje jedu one prve životinje. Treba razraditi i zadovoljiti čitav hranidbeni lanac osiguravši tako sve sirovine koje su *Gunganima* potrebne za jačanje novog grada. Postoje dva načina igranja – početnički i napredni. Razlika je u tomu što početnici ne moraju brinuti o određenom tipu hrane za pojedinu životinju, računalo će automatski ispucati sve što je za neku jedinku potrebno. Napredni, pak, o svemu moraju brinuti sami. Znači, treba voditi računa o potrebama svih rasa, redovito ih opskrbljivati jer će, u suprotnom, izumrijeti, a stanovnici novog grada će zaključiti da se ni njima bolje ne piše pa će otići. I to je to. Cijelo vrijeme igrač šalje nove biljke i životinje na površinu, a kolonija raste ili opada. Igra brzo prelazi u monotoniju jer ništa se novo ne zbiva, sve je pitanje samo koncentracije i brzine slanja novih jedinki.

Daleko od toga da je ideja *Gungan Frontiera* loša. Da je barem više takvih igara u kojima naglasak nije na nasilju i ubijanju, nego na učenju... No, moram priznati, ova je igra na mene ostavila je prilično mlak dojam. Prvih je sat-dva igranja sve to zgodno i zanimljivo: otkrivate nove rase, načine na koje one interaktiraju i slično, ali onda sve kreće nizbrdo. Što više napredujete, pojedine se vrste brže iscrpljuju i bit igre postaje brzo klikanje po mapi kako biste osigurali dovoljno novog življa. Jednostavno, ali dosadno. No, tako je to kada igru promatramo iz "našeg" kuta. Treba se sjetiti da je riječ o edukativnom softveru namijenjenom djeci od devet godina naviše, kojoj je i ovo krupan zalogaj. Tom će sloju igrača *Star Wars Gungan Frontier* biti zanimljiv jer će uza nj naučiti ponešto o opstanku vrsta i shvatiti što je to hranidbeni lanac. Istina, bilo bi bolje da je riječ o "zemaljskim" životinjama koje bi stvar činile jasnijom, ali načelo je svugdje isto. Ukratko, igru ne bih preporučio starijim igračima, pa makar bili fanovi, ali ako imate mlađeg brata ili sestricu... Ima li što bolje nego ih od malih nogu navikavati na prave igre?

OCJENA

U početku zanimljivo, ali nakon sat igranja postaje dosadno i monotono

61 %

Tko se još sjeća onih limenih žetona?

MICROSOFT PINBALL ARCADE

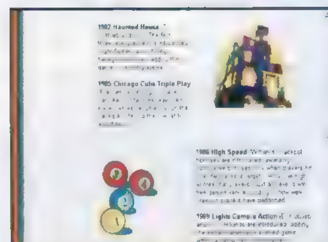
Mlađi igrači će se čuditi, ali nešto starija garda znat će cijeniti ovaj izdavački potez Microsofta i igru kojoj ne manjka igrivosti, ali ni edukativnosti...



Cue Ball Wizard odlična je replika originala kojeg će se sjetiti mnogi ljubitelji ove igre



"Ima li pitanja?"


Saznat ćete sve bitne podatke iz povijesti igre



Vrlo pregledno sučelje

Ova je igra toliko dobro napravljena da ti dođe da sjedneš u auto, pronađeš pravi mehanički fliper u kakvoj birtiji i uz hladnu pivu i pravu ekipu ludo provedeš noć

PIŠE **Igor Vranješ**

INFO

PROIZVOĐAČ	Mir
IZDAVAČ	Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA	P1336, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200 MMX, 64 Mb
3D PODRŠKA	-
MULTIPLAYER	-
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

ADDICTION PINBALL
Jedini fliper koji je na mom stroju dosta dugo "živio"

STARA DOBRA FLIPER-KANTA
Toga na računalu nema, nit će biti

ONO što je danas Electronic Arts u svijetu igara, to je u moje vrijeme bio Gottlieb u svijetu mehaničkih flipera – pojam, ime koje je za onaj teško kupljen žeton kod uvijek namrgođenog Cige jamčilo vrhunsku zabavu. Pretpostavljam da mnogi "mlađi" igrači ne znaju o čemu govorim, pa ću samo zbog njih pokušati načas vratiti kazaljke unatrag...

Nekoć su sa svojim Luna-parkom navraćale u naš gradić vesele putujuće družine mameći klince svojim šarenim tendama i pozivajući ih na zabavu sa sitne pare. Na škripavim daskama bijahu poslagani fliperi, "svemirci", stolni nogometi – jednom riječju, bila su to za klince omiljena mjesta. Ne bih želio zvučati k'o krezubi nostalgičar, ali bila su to nezaboravna vremena. Od ranog jutra, po kiši, suncu, ledu, snijegu, visjeli smo ondje, bez love i žetona, čekajući debele parajlije koji su ubacivali žetone i lupali po sirotim gumbekima za "fire" i "bombs" (eventualno "shelter", mada je to za njih bila odveć lucidna radnja), dok smo mi bili pravi "maheri" za sve što se unutra nudilo i svojim smo ih filigranskim upravljačkim vještinama izvlačili iz nemogućih situacija.
Danas te vesele karavane tek tu i tamo prođu provincijom, kakvim gradićem, potpuno bespomoćne pred beskrajnim mogućnostima i komforom što ga pružaju konzole i kućna računala.
Microsoft Pinball Arcade vjerni je podsjetnik na stare dobre mehaničke flipere koje smo besramno mlatili, **tiltali**, ali na kojima smo isto tako doživljavali neponovljive trenutke slave. To je kronološki sastavljena kompilacija koja nudi presjek najznačajnijih ostvarenja tvrtke Gottlieb uz, dakako, vrlo vjerne replike spomenutih mehaničkih dostignuća. Za one koji žele saznati više, kako o Gotlliebu, tako i o povijesti igre zvane **fliper,** ovo izdanje nudi prilično iscrpne podatke, a vlastito znanje možete poslije provjeriti kroz nimalo lagan kviz. Igra je u cijelosti popraćena odlično sastavljenim uputama kako igrati svaki od flipera, što uključuju i brojne sitne poteze koji će vam olakšati igru. Uistinu, cijeli paket, iako skromnijeg obima, doima se kao djelo vrlo predane ekipe, istinskih ljubitelja ove gotovo izumrle zabave.

SEDAM FLIPERA KOJI SU STVARALI POVIJEST

Baffle Ball (1931.), Humpty Dumpty (1947.), Knock Out (1950.), Slick Chick (1963.), Spirit of 76 (1976.), Haunted House (1982.) i Cue Ball Wizard (1992.), fliperi su koje vam nudi ova igra i svi su redom maksimalno realistično prenijeti u svijet računalne zabave, što uključuje izvorne *backglass* ilustracije koje vidite pri *loadanju* (čije autore možete otkriti u "Backglass Gallery"), kao i mali ekran gdje simulirate ubacivanje žetona i odabir broja igrača. Igrivost je, baš kao i kod svake simulacije flipera, ograničena, ali ipak na zavidnoj razini, posebice zbog logike igranja koju nema gotovo nijedan virtualni fliper. I dok ćete, ruku na srce, prvih nekoliko Gottliebovih uradaka tek preletjeti i dobro se nasmijati, već ***Slick Chick*** nudi sasvim solidnu zabavu; ***Haunted House*** prvi je fliper uopće sa tri! nivoa, četiri para flipera i spookie glazbom, dok će se svaki ljubitelj ove igre za ***Cue Ball Wizard*** odmah "zakačiti".
Bilo kako bilo, Microsoft Pinball Arcade simulacija je flipera koju ću vrlo rado preporučiti, no ako u kakvoj birtiji na cesti E46 pronađete stari, dobri, četveronožni, rasklimani fliper, obavezno uđite, potrošite barem dvadesetak kuna i provedite se onako kako uz svog "piceka" doma nikada nećete moći.

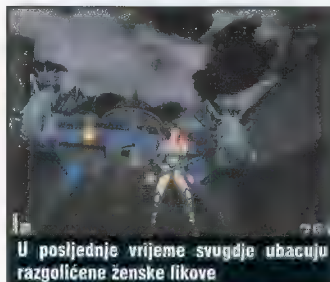
OCJENA

Uz solidnu igrivost, popratni sadržaji ovoj igri podižu vrijednost

85%

HERETIC 2 ENHANCEMENT PACK


Raznoboje čarolije su zaštitni znak Heretica. Ovo je lightning shield


U posljednje vrijeme svugdje ubacuju razgolićene ženske likove


Simpatičan lik, zar ne?

Kad smo već zaboravili na Heretic 2, Raven Software nas iznenađuje ovim "međunastavkom". OK, može proći, ali bolje im je da požure s tim Hereticom 3!

INFO

PROIZVOĐAČ	Raven Software
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	OpenGL
MULTIPLAYER	Modem, LAN, Internet
PLATFORME	PC

Raven Software je prije pola godine izdao odličnu 3D akcijsku igru Heretic 2 koja je unijela dašak svježine među već otrcane pucačine. Svojim pogledom iz treće perspektive, brzom akcijom i mnoštvom šarenih čarolija osvojila je srca mnogih igrača diljem svijeta. Kao nagrada vjernim fanovima, stiže dodatak - uživajmo!

Da odmah razjasnimo, ovo nije mission pack s novim single palayer misijama, ali nije ni obična zakrpa za ispravljanje bugova. Dakako, ispravlja ona i greške, ali donosi i mnoštvo noviteta. Dodatak se može besplatno skinuti s Activisionovih službenih web stranica, ali ćete ga vjerojatno naći i na našem CD-u.

Poboljšanje multiplayera je bio glavni cilj programera ovog dodatka. Dobit ćete osam novih deathmatch nivoa i novi ženski model – Kiera the Elf. Ime je dobila na natječaju što ga je Raven raspisao prije nekoliko tjedana. Začudo, nisu prihvatili moj - Esmeralda. Ako vam dosadi dvadesetak sadašnjih, nove modele i skinove možete skidati s Interneta. U mrežnu igru dodane su i dvije nove opcije: Team deathmatch i Staff Only "blademätch" mod. Prvi je već otprije poznat iz drugih igara, a drugi predstavlja borbu u kojoj možete rabiti samo svoje štapove - zato su dodali i nove udarce i obranu štapom. Na oltarima s kojih kupite različita poboljšanja naći ćete i Boots of Speed te ih rabiti za brze napade, ali i bjegove - ako vam zagusti. Whirlwind je nova snažna obrambena magija, a dobit ćete i nekoliko ofenzivnih. Za one sretnike s malo dubljim džepom koji si mogu priuštiti i neku zvučnu karticu s podrškom za surround zvuk i 4 zvučnika, dodali su i drivere za Aureal Vortex i Sound Blaster Live kartice. Tako se sada možete potpuno stopiti s magičnim Heretic svijetom. Samo nemojte pretjerivati s glasnoćom u kasne sate jer susjedi nemaju mnogo razumijevanja za ovakve glazbene užitke.

Ovaj bi dodatak trebali nabaviti svi oni koji imaju originalnu igru i misle je opet zaigrati, a ako je još niste kupili, sad je pravo vrijeme. Napomena: snimljene se pozicije nakon nadogradnje više neće moći učitati. Iako je noviteta, naizgled, vrlo mnogo, uglavnom su to estetska poboljšanja pa ni ocjena nije mogla biti veća. Da su se u Ravenu malo više potrudili i napravili par novih single player misija za jedan mission pack (ipak je prošlo pola godine), bila bi to druga priča ... Ali, treba nešto ostaviti i za Heretic 3 (od naših doušnika iz Engleske smo doznali da Raven Software već naveliko radi na trećem nastavku koji bi trebao unijeti dosad neviđene novine).

Mario Bošnjak

OCJENA

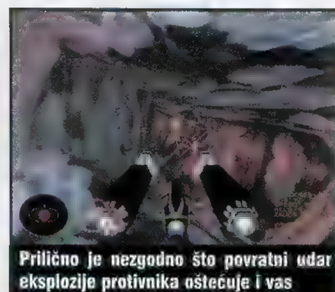
Solidan dodatak za još uvijek odličnu igru.

80%

EVIL CORE THE FALLEN CITIES


Svjetlosne efekti su vrlo... šareni


Ovo je splitscreen, prilično dobro dizajniran, s velikim izborom arena i letjelica


Prilično je nezgodno što povratni udar eksplozije protivnika oštećuje i vas

50 % Descent, 40 % istraživanje, 10 % avantura

INFO	
PROIZVOĐAČ	ABTS Intelligent Group
IZDAVAČ	ABTS Intelligent Group
MIN. KONFIGURACIJA	Pentium, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 MB, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	Split-screen, LAN, Internet, modem
PLATFORME	PC

S vremena na vrijeme, u masi igara druge kategorije što ih izdaju kojekakve opskurne firme izroni igra zanimljive ideje. Budući da su takvi primjeri sve češći, možemo li govoriti o underground kategoriji igara?

Jeste li kad čuli za ABTS Intelligent Group? Ne? Bez brige, nismo ni mi. Riječ je o hrpici programera koja je dosad izdala samo jednu igru. Naime, momci su odlučili biti originalni pa su osmislili kombinaciju avanture, RPG-a i Descent klona. Da, da... Mnogo čudnije od toga nećete naći...

A sada najzanimljiviji dio cijele recenzije – priča! Akhm, dakle: godina je dvadesettisućita (lijepa okrugla brojka, zar ne?). In a galaxy far, far away postoji planet Malia kojeg su naselili ljudi. Dakle, ondje žive tri rase: Bloblici, N'Leth i Marcovi. Potonji su bad guysi koji ratuju s N'Lethima koji su, pak, saveznici Bloblica. Na tom planetu postoji stari i novi sektor. Sa starim je davno prekinuta komunikacija, a nitko tko je ondje odlazio nije se vratio. Budući su se pojavili određeni ratni sukobi, savez Bloblica i N'Letha je pomislio da to ima veze sa starim sektorom zvanim The Fallen Cities, pa je poslao vas, Viena, zajedno s wingmanom zvanim Bo istražiti nastalu situaciju.

Dakle, osnovna je zamisao bila kombinirati avanturu i Descent klon. Pošto je to prilično zbunjujući koncept, možda bi trebalo objasniti kako to u stvarnosti funkcionira. Pa, recimo ovako: igra je 50 % Descent, 40 % istraživanje i 10 % pravo avanturističko razmišljanje. Po načinu se igranja nimalo ne razlikuje od sličnih "podzemnih" pucaljki, ali određen kreativni pomak je postignut ponajviše u dizajnu same igre. Naime, svijet u kojem se igra odvija je uistinu mnogo veći i složeniji od prosječne igre lovice u neprirodno uskim tunelima. Osim tunela, postoje i mnogi vanjski predjeli. No, glavna avanturistička osobina je priča. Iako je osnovna priča (ako ste je preskočili, potpuno vas shvaćam) pomalo zatupljujuća, tijekom igre stalno saznajete nove potankosti i dobivate odgovore na sve zagonetke, što daje poseban štih misterioznosti, nelinearnosti i privlačnosti nečemu što bi inače bila prava katastrofa od igre. Po svemu se vidi da je ovo poluprofesionalan uradak. Iako je upravljanje slično ostalim Descentima, sučelje je prilično nezgrapno. Grafika je, u najboljem slučaju, prosječna – dok je engine u nekim komponentama dobar (paleta boja, šarenilo i svjetlosni efekti), u drugima je porazan (minijaturne teksture, simpatičan dizajn, vrlo malen stupanj detalja). Zvuk je dovoljno dobar, ali je zato gluma katastrofalna. Naime, glume programeri igre, s tim da jedna osoba izgovara po nekoliko različitih uloga!!! Što se tiče AI-a, moramo pohvaliti programere – protivničke letjelice vrlo učinkovitim manevrima izbjegavaju vaše pucnjeve.

Sve u svemu, nije riječ o izdanju koje će steći značajniju popularnost, ali se u svakom slučaju mora priznati da su nadareni ljudi ABTS-a već svojom prvom igrom dokazali da samo male programerske kuće, s mladim i svježim ljudima i idejama, mogu postići značajnije inovacije i pokrenuti industriju u drugom smjeru. Takvih je primjera bilo uistinu mnogo (Bullfrog i Westwood prije nego ih je kupio EA, Valve, Shiny, Cavedog, Bungie), a bit će ih još više, iako Evil Core nipošto neće donijeti slavu ABTS-u.

Mislav Matalja

OCJENA

Svakako će se naći određena grupica ljudi kojima će se Evil Core svidjeti, ali nitko ga neće pamtiti dulje od dva mjeseca.

55 %

EXTREME MOUNTAIN BIKING


Ovaj kaktus je moj!



Zar nije profesionalno izveden ovaj pad?



Imate li želje uopće započeti utrku kad vidite ovakvu pustoš ispred sebe?

INFO

PROIZVOĐAČ	Creative Carnage
IZDAVAČ	Head Games
MIN. KONFIGURACIJA	P 166, 32 MB, 1 MB grafička
NAŠA PREPORUKA	P 233, 32 MB, 3D akcelerator
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

Kad se zasitite svih postojećih motoriziranih utrka i zaželite voziti romobil ili bicikl, postanite ekstremist i provjerite ovu igru.

Osobno, bicikl držim iznimno korisnim izumom koji svoje najbolje značajke pokazuje u svakodnevnim gradskim gužvama kao jedno od najbržih i najisplativijih prometala - možete ga voziti po svim cestama, stazama i puteljcima, a jedino gorivo koje mu treba je sendvič što ga morate pojesti. Dalje, profesionalno biciklirairanje, a i ono rekreativno, kod nas je, uostalom kao i svi ostali sportovi, podređeno nogometu pa se na prste mogu nabrojiti oni koji se njime bave. Možda nekoga od vas ova igra zainteresira te iz garaže izvuče svoj stari montić i s frendom skokne do Jaruna ili nekog ekvivalentnog mjesta za one izvan Zagreba.

Nikako se nisam mogla prestati pitati kome bi zapravo ova igra trebala biti namijenjena. Oni koji vole biciklizam vozit će pravi bicikl, a oni koji vole videoigre zacijelo neće odabrati utrku biciklima, nego, u najmanju ruku, motorima ili automobilima. No, dobro, recimo da nekakva publika i postoji, igra bi kvalitetom trebala privući i ostatak

Nedostatak akcije glavna je boljka ove biciklijade

publike - no to joj neće uspjeti. Za svaku je pohvalu činjenica da možete birati nekoliko vrsta utrke – od klasičnog hvatanja checkpointova pa do ludiranja po pustinjskim krajolicima, ali badava milijun staza kada su sve – iste. Dobro, nisu baš identične, većinom se razlikuju u nijansi smeđe boje koja predstavlja pijesak ili blato po kojem se vozite. Neke imaju još i travu i drveće, a jedna čak i kaktuse!! Eto na što smo spali. Inače, možete birati između nekoliko biciklista i biciklistkinja za koje je navedeno u kojoj su disciplini najbolji, a na sličan su način okarakterizirani i bicikli, iako moram priznati, nisam primijetila neku bitnu razliku u njihovim performansama. Budući da je napetost u igri takva kakva je, zabavljala sam se pronalaženjem što originalnijeg i smješnijeg načina da svog vozača (vozačicu) tresnem na pod. Jedan od boljih padova bio je preko reklame koja se nalazila nasred terena koji sam uspjela i "uslikati" pa vam ga s ponosom pokazujem. Komičnost situacije potenciraju i zvukovi koje prilikom pada ispuštaju (pogotovo muški) vozači. Ako ni zbog čega drugog, onda zaigrajte igru da to čujete.

Dođe li vam iz nekog nepoznatog razloga ova igra u ruke i vi je zaigrate, nemojte reći da niste bili upozoreni.

Kristina Jeren

OCJENA

Nezanimljivo i nelijepo.

40%

TRIPLE PLAY 2000

Electronic Arts izbacio je prvi sportski naslov za novo tisućljeće!


Kontrola udarca znatno je unaprijeđena


Kompjutorski trkači i udarači sada znatno inteligentnije procjenjuju svoje poteze

INFO

PROIZVOĐAČ	EA Sports
IZDAVAČ	Electronic Arts
PODRŽANI HARDVER	Mem. card, Dual Shock, Analog. kontr.
MULTIPLAYER	Dva igrača istovremeno
PLATFORME	PSX

Bejzbol, američka glavna razbibriga (ili barem jedna od njih), nije nikad u Hrvata uživao previelik ugled. Iako mi stvarno nije jasno zašto, pravila tog jednostavnog i dinamičnog sporta nikako da prodru do nogometaških umova. No, postoji dio populacije koji je otkrio sve čari bejzbola te s nestrpljenjem očekuje novi Electronic Artsov naslov...

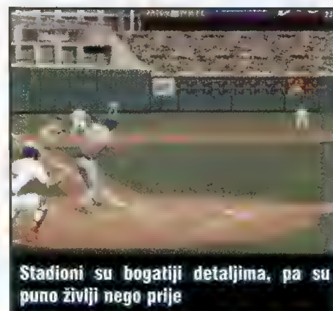
Ako spadate u spomenutu manjinu, a posjedujete i konzolu, tada ste se zacijelo susreli s nekim od prijašnjih izdanja Triple Playa. Ako, pak niste, mislim da je dovoljno reći kako je riječ o poslovično dobroj EA sportskoj simulaciji koja može biti onoliko realna ili arkadna koliko vi to želite.

Upravo ta konfigurabilnost glavna je karakteristika novog Triple Playa. Igra se može prekrasno prilagoditi. Početnici mogu uživati u napucavanju loptice ili bacanju zakrivljenih lopti bez razmišljanja o krađi baza, usmjeravanju trkača, zamjenama i inim sitnim čarima bejzbola. Snalaženje na igralištu je iznimno jednostavno. Strelice prate smjer lopte, veliki x-ovi označavaju mjesto gdje će pasti visoko ispucana loptica... Sve je vrlo intuitivno i jednostavno. Igra može biti tipična arkada s karakterističnim zvukovima udarca batine po loptici i sličnim, naravno, prenaglašenim efektima. No, želite li od nje više, ona će vam i to pružiti. Dizajneri su u novom izdanju dodali niz opcija. Tu je poboljšana kontrola udarca. Udarač sada može dosta precizno odrediti hoće li pokušati udariti home run ili

Ako ne možete pronaći još sedamnaest istomišljenika za pravu tekmu ...

će ići na dugu kotrljajuću loptu da bi trkačima omogućio zauzimanje novih baza. Kontrola trkača može biti automatska ili ručna, s tim da je umjetna inteligencija unaprijeđena, pa se trkači ponašaju znatno inteligentnije. Bacanje je također preciznije. Potrebno je samo odabrati odgovarajuću "loptu" i smještaj unutar strike zone. Općenito, u igri su dorađeni detalji koji olakšavaju život i smanjuju frustracije zbog "glupog računala" na minimum. S druge strane, učinjen je standardni pomak na grafičkom planu, tako da su stadioni bogatiji i živopisniji, a igrači izgledaju realnije.

Triple Play 2000 bi, u svakom slučaju, trebalo pogledati, a ako nemate nijedan od prijašnjih naslova iz serije – obvezno ga nabavite. Poznat je moj stav da su ovakve


Stadioni su bogatiji detaljima, pa su puno življi nego prije

"nove" verzije igara čista krađa novca, no ovaj su put EA-ovci obavili sasvim solidan posao. Istina, i dalje se ne isplati kupovati novu igru iz serije kad već imate prošlogodišnju, no... Ako se i odlučite, neće vam biti žao!

Dario Rakovac

OCJENA

Izvrstan bejzbol koji će podjednako privući apsolutne početnike i profesionalce.

88%

Read all about it, extra

Microsoft se popravlja, izdao je Security Bulletin za svoj ranjivi IIS 4 i njegovu najveću grešku, "Malformed HTR Request". Ta rupa omogućava DoS napade i može srušiti server.

Sve više ljudi kupuje preko mreže, on line. Uza sve napore, Internet prevare pri kupnji su sve češće - stoga je FTC (Federal Trade Commision) izdao naputke kako kupovati sigurno, bez prevare (da to još izdaju za normalnu kupnju bilo bi dobro), a naći ćete ih na http://www.ftc.gov . FTC je vrlo aktivna organizacija koja je posljednjih pet godina istražila mnoge Internet prevare.

Novi worm/trojan hara Internetom. Nakon Melisse, pojavio se ExploreZip koji je aktivan i kod nas. Dolazi kao exe datoteka u e-mail, kao attachment. Poruka, tj. body e-maila izgleda ovako:

Hi <Ime primatelja>
I have received your email and I shall send you a reply ASAP. Till then take a look at the attached zipped docs.
bye.

Po izvršavanju exe datoteke, worm će biti poslan svim ljudima u vašem adresaru. Radi pod Microsoft Outlookom. Osim toga, sve će datoteke s ekstenzijama ASM, CPP, PPT, XLS i DOC svesti na duljinu od 0 bajtova. To će učiniti na svim diskovima gdje ima mogućnost pisanja, tj. brisanja. Više informacija o njemu možete naći na svim siteovima antivirusnih kompanija. Nemojte pokretati attachmente koji su vam sumnjivi i prije pokretanja, obvezno ih odskanirajte u svom antivirusnom programu.

CERT javlja: makar je ExploreZip inficirao manje računala nego Melissa, napravio je više štete, jer Melissa nije uništavala podatke. Virus se brzo prenosio lokalnim mrežama, pa su gubitci veliki. I tako, dok se ljudi spašavaju zaraze, FBI i NIPC tragaju za autorom ExploreZipa. Rezultata, zasad, nema. Symantecovi stručnjaci tvrde: ako se na Macu vrti emulator Windowsa i pokrene se ExpoleZip, sve će se odvijati kao i na PC-u. Iako ne znam koji bi Mac korisnik htio emulirati PC i pritom pokretati različite attachmente sumnjivog podrijetla.

Spam je postao svakodnevnica, svako malo dobivamo poruke tipa *zaradite milijune u tjedan dana.* Sada se pojavila i CAUCE udruga (The Coalition Against Unsolicited Commercial Email), sastavljena od dobrovoljaca koji traže zakonska sredstva protiv junk maila. Pomognite toj hvale vrijednoj organizaciji davši svoj glas na http://www.politik-digital.de/spam i olakšajte si život - riješite se nepotrebnog spama.

Do 2000. godine ostalo je manje od 6 mjeseci, a znanstvenici još uvijek traže rješenje. Bijela kuća je otvorila novi centar za rasprave o Y2K problemu, Information Coordination Center (ICC). Jack Gribben, glasnogovornik ICC-a, je izjavio da će prikupljati podatke o Y2K problemu ne samo iz vladinih organizacija, nego i iz industrije i međunarodne zajednice.

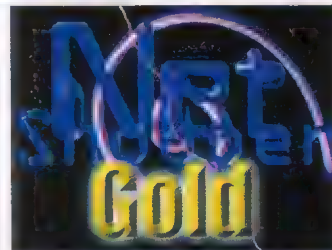
Pirat iz SAD-a je 15.6. osuđen u Njemačkoj na 4 godine zatvora bez mogućnosti pomilovanja ili uvjetne kazne. Tu je odluku sud donio nakon što je carina zaplijenila teret koji je vozio - Microsoftov program i različite priručnike namijenjene crnom tržištu.

Čini se da je singapursku burzu 14.6. u ranim jutarnjim satima srušio virus. Zasad se samo nagađa zašto je poslovanje bilo prekinuto jer glasnogovornik burze ne želi dati izjavu.

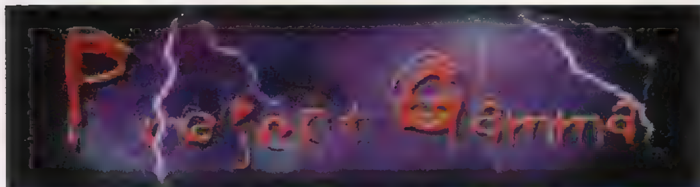
Opet je američka vlada na tapeti hakera - site Senata je u nekoliko tjedan doživio drugi napad. Odgovornost je preuzela bugarska grupa okupljena pod imenom The Varna Hacking Group.

Iz Rusije nam stiže priča o špijunaži. Rusi će napraviti svoju verziju Echelona (sjevernoamerička špijunska mreža) i nazvati je SORM-2.Trenutačno postoji SORM (System for Operational-Investigative Activities) za koji Rusi već godinama govore da, uz ostalo, bilježi sve što se događa preko njihovih telekomunikacija. Zbog SORM-2, svi će ruski ISPjevi morati ugraditi crne kutije na svoje POP poslužitelje o svom trošku. Prvi put će Rusi plaćati sami sebi špijunažu.


Ovo se događa kad previše hakirate



NetSnoopGold je više hakerskih alata u jednom; ako ste početnik, dobro dođe



Jedna od stranica posvećena hakiranju koja nudi veliku količinu materijala

Hinet se stranački opredijelio?!?

Početkom šestog mjeseca javnost je bila zabrinula što su korisnici Hinetovih usluga mogli primati svoje poruke iako nisu bile poslane na njihove prave adrese. Nije to ništa strašno, ali panika je počela kada se ustanovilo da je poruka uredno dolazila na vaš account ako bi se upisao vaš login i nakon toga stavio nastavak hdz.hr. Znači, ako je vaša adresa bila **mulac@zg.tel.hr** , mogli ste upisati **mulac@hdz.hr** i poruka bi došla bez problema. Činilo se kao da su Hinetovci otvorili svima aliase na hdz.hru!!! Ali, onda je ustanovljeno da se poruka može poslati na bilo koju domenu unutar Hinetova nadzora i isto tako dobiti. Na kraju su Hinetovci razjasnili situaciju, pa čujmo ih:

Poštovani,
naš mail server ima neke dodatne mogućnosti koje trenutačno koristimo kod promjena domena srednjih korisnika. Možete pokušati poslati mail na bilo koju domenu iza znaka @ , npr. pokušajte sa ri.tel.hr ili bt.tel.hr i vidjet ćete da će Vam mail stići. No Vaša prava adresa je ime.prezime@zg.tel.hr Napominjemo da je riječ o trenutačnoj konfiguraciji servera i da ova dodatna mogućnost nije trajna. Jedino će oblik Vaše e-mail adrese biti takav dok ne istekne pretplatnički odnos.

Hvala

FOrpaxe - duga ruka pravde

Otkad je ljudskog roda uvijek je bilo pobuna, ustanka, različitih pokušaja zbacivanja vlasti. Kada govorimo o Internetu, ne možemo govoriti o zbacivanju vlasti jer njega nitko ne posjeduje, ali uvijek postoje organizacije koje predstavljaju zakon, tako da uvijek ima potencijalnih pretendenata na vlast na Internetu.

Mnoge hakerske grupe imaju određeni cilj. Malo je kojem hakeru, koji je baš haker u pravom smislu riječi, cilj uništavati i provoditi totalnu anarhiju. Većina radi nešto iz znatiželje, neki su stekli određenu reputaciju i nastoje je zadržati jer živjeti u "podzemlju" cyberspacea i imati određeni glas, bilo dobar ili loš, nije lako. Hakeri žive po određenom kodu, a to je sloboda informacija i dostupnost svima, a ako već i postoji želja za zaštitom podataka - oni se žele zaštiti kako treba.

FOrpaxe je portugalska grupa koja je dosta dugo operirala u podzemlju pa su bili relativno nepoznati javnosti. Ali posljednjih mjeseci, nakon njihove pobune, za njih se naglo pročulo i danas su jedna od najozloglašenijih hakerskih grupa u Portugalu koju čak ni ostale portugalske hakerske grupe ne vole.

Njihova je slava počela rasti otkako su se specijalizirali za hakiranje gov i mil domena. Te domene, kako i sami nastavci kažu, su vladini i vojni siteovi koji bi trebali predstavljati vrhunac sigurnosti jer skrivaju podatke koji su državna sigurnost. Makar sam osobno protiv tajni, vjerujem da postoje podatci koji nisu za svačije oči i njih bi trebalo što bolje zaštititi.

Tijekom godina rada, FOrpaxe je pao u oči i različitim portugalskim službama koje su ih pokušavale potisnuti jer su pokazivali veliku volju i znanje u svom zanatu. Baš to potiskivanje je dovelo do revolta i onda je sve počelo. Počeli su padati portugalski vojni i vladini siteovi nakon što su FOrpaxeu izbrisani accountevi. FOrpaxe su odlučili uzvratiti. I kako se kaže, they hit them hard.



Elektronička posjetnica FOrpaxea

Nakon napada i rušenja servera portugalskog zrakoplovstva i još nekih vladinih servera, uvidjeli su da je sigurnost vladinih servera katastrofalna. Malo po malo, prešli su na američke servere i ujaku Samu priredili mnoge nevolje. Američki vojni serveri su padali jedan za drugim, a na red je došla i NASA.

Kako su m1crochip i I-L (uhvaćeni haker Iron Lungs, spomenut u prošlom broju Hackera) dugo bili prijatelji i I-L se zanimao za njihov rad, tako je i on pristupio FOrpaxeu. Glavni cilj FOrpaxea je postao dokazivanje portugalskoj vladi da ne može njima manipulirati. A što se tiče NASA-e, FOrpaxe kažu da mogu lansirati svoje servere na Mars jer su na Zemlji ranjivi kao i svi drugi.

I-L je prije uhićenja bio optuživan za rušenje nekih servera.

FOrpaxe su složno stali i rekli da se jedan član grupe ne može optužiti jer oni uvijek rade zajedno (stara hakerska škola, slično kao mušketiri; svi za jednoga, jedan za sve). Pokazali su da su tim.

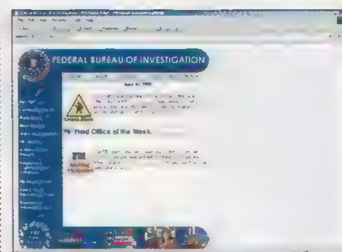
A onda se sve počelo događati brzo. Server Bijele kuće je pao, a ni FBI nije ostao pošteđen jer je DoS (Deinial of Service) napad urodio plodom i FBI-ov server je bio dosta dugo off line.

Glasnogovornik FBI-a je izjavio da je taj napad osveta za to što su tog tjedna (server je pao u srijedu) izvršene premetačine u Hustonu, Seattleu i nekim dijelovima Kalifornije.

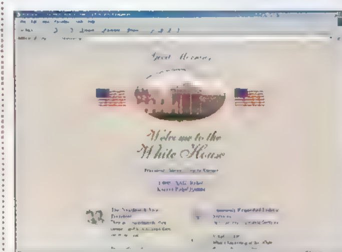
Glasnogovornik FBI-a Paul Bresson je izjavio da se hakeri nisu probili na FBI-ov server, nego su izvršili napad s jednog IBM-ovog stroja koji je posluživao FBI-ov server. Izvršeni napad je simulirao pristupanje FBI-ovim stranicama (simulirano je par milijuna pristupa) pa jadni server to nije mogao podnijeti. Isto tako, istaknuto je da na serveru nisu bili nikakvi važni podatci, samo neke izjave i govori (i za to se drži poseban server vladine organizacije?!?).

Za te je napade optužen FOrpaxe. Da bi se grupa obranila od lažnih napada, na hakiranom siteu vojske SAD-a ostavljena je druga poruka. FOrpaxe su izjavili da hakiranje Bijele kuće i FBI-ov DoS nisu njihovo maslo. Bez sustezanja su izjavili da su drugi hakovi njihov posao, ali od ovih su se ogradili.

U tom, nazovimo ga, testamentu FOrpaxe govori o portugalskoj hakerskoj sceni predbacujući im da gomila njih govori laži i optužuje nevine ljude da su odgovorni za FOrpaxove radnje. Neki se protive FOrpaxeovoj odmazdi protiv vladinih servera, a pogotovo uplitanju FBI-a u to. Kažu da to samo šteti portugalskoj sceni. FOrpaxe su ih ipak podsjetili da je mnogo hakera u SAD-u na udaru vlasti: gH i HCv su pod pritiskom, Zyklon je osuđen, Kevin je još u zatvoru. FOrpaxe se zalaže za pomoć drugim grupama i međusobnu suradnju (opet ona stara škola i hakerski kodeks).


FBI je dobio svoju porciju hakiranja za cijeli svoj radni vijek


NASA je, nažalost, često bila meta hakerskih napada


Svi su mislili da će Billa pustiti na miru nakon one Sexgate afere, ali su se prevarili

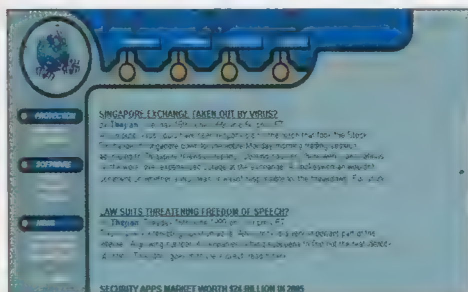
Hakeri su pripadnici iste zajednice i kada je zajednica povrijeđena, oni moraju odgovoriti. Ali nitko ne reagira, oni samo pričaju. FOrpaxe su reagirali.

Na kraju su ostavili poruku koje se svi možemo držati:"**Borite se za ono u što vjerujete.**" Ili kako druge hakerske grupe kažu: "**natjerajte ih da mole**".

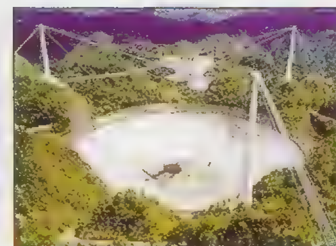
FOrpaxe je samo jedan primjer kako su se prije hakeri držali skupa. Možda dolazi do sve veće nesloge između različitih grupa, možda podzemlje puca po šavovima, a možda će nakon svega ovoga postati jače i onda će stvarno bilo kakva vlast koja ima veze s Internetom biti ukinuta. Možda ćemo ih jednoga dana zvati osloboditeljima, ali danas su oni još s druge strane zakona. Ta strana će mnogima ostati nepoznata, možda zbog usađenog straha ili zbog neznanja.

Net security

Net-security (**http://www.net-security.org**) je site posvećen vijestima iz podzemlja, novim hakovima, problemima u sigurnosti sustava i sličnim zanimljivim stvarčicama. Uza svu svoju veliku posjećenost (neki dan je zabilježen 100 000. posjetitelj) i gomilu korisnih inormacija, taj site ima još jednu posebnu karakteristiku - uređuju ga dečki iz Hrvatske. Stoga, ako vas zanima što je novo u svijetu sigurnosti, posjetite Net-security!


Help Net-security je odličan news site koji se svakodnevno updatea

SETI @ Home


Arecibo

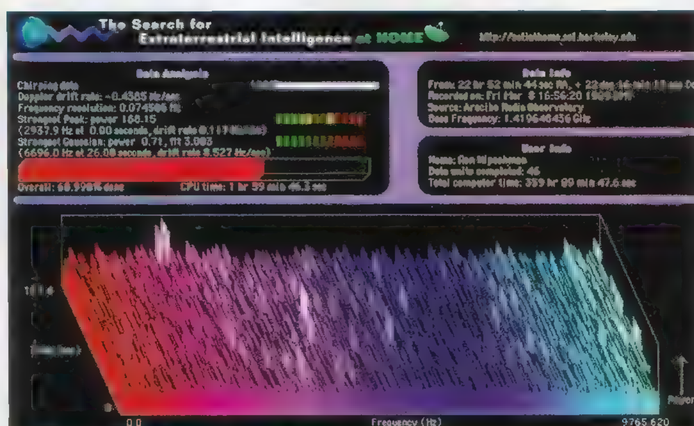


SETI @ Home

Kad Fox Mulder kaže da je istina oko nas, zapravo je u pravu. Istina koju tražimo da bismo odgovorili na pitanje jesmo li sami u svemiru svodi se na osluškivanje neba. Tako već godinama SETI projekt traži pomoću velikih antena zvukove iz svemira koji bi nam mogli pokazati da nismo sami. Sada i mi možemo pomoći.

Pitanje jesmo li sami u svemiru muči nas oduvijek. Mnogi znanstvenici tvrde da nismo, svako malo čujemo da je došlo do kontakta, slušamo o otmicama, a ako ništa drugo, svi smo barem jednom pogledali Dosje X gdje se govori o zavjeri izvanzemaljaca protiv majčice nam Zemlje. Već godinama znanstvenici istražuju svemir u potrazi za inteligentnim stvorenjima, što nije lak posao. Em je svemir velik, em nisu shvaćeni ozbiljno. Nisu idealni uvjeti za rad. Ali danas je sve više ljudi koji su voljni istraživati svemir pokušavajući otkriti male zelene.

SETI je skraćenica za The Search for Extraterrestrial Intelligence, što znači potraga za izvanzemaljskom inteligencijom. Ako ste gledali film Kontakt, mogli ste steći neku predodžbu kako se to radi. Danas se SETI opskrbljuje informacijama koje dobiva sa radioteleskopa Arecibo čija golema površina hvata radiosignale iz svemira. Promjer mu je 1000 stopa (305 metara), a dubina 167 stopa. 450 stopa iznad njega je 900 t teška platforma koja služi kao svojevrsni reciever reflektirajući zvuk na donji dio teleskopa. Pomoću tog teleskopa prikupi se na dan 35GB podataka koje treba obraditi, a za to bi trebalo uposliti najjača superračunala, što nije tako lako. Zato su se ljudi sa SETI projekta okrenuli Internetu i njegovim korisnicima, tako je



Ovako izgleda Windwos klijent SETI @ Home

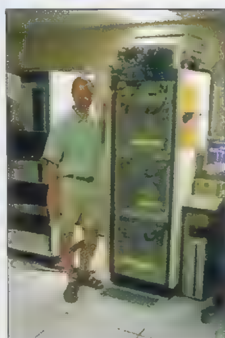
nastao SETI @ Home. Svih onih 35GB podataka se dijeli na manje dijelove (na pakete veličine 250kba) koji se šalju korisnicima prijavljenima u SETI @ Home .

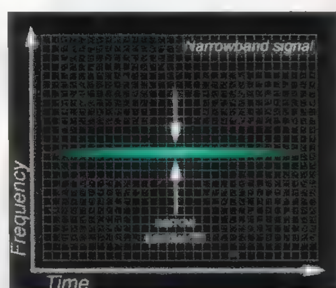
SETI @ Home je prilagođen za Windows (da bi se pokrenuo SETI, klijent na Windows platformama treba imati minimalno 32 rama), Unix i Mac platforme i tko god ima pristup Internetu može postati dio tog projekta.
Da biste sudjelovali u SETI @ Home projektu, trebate sa SETI @ Home Interent stranice skinuti (http://setiathome.ssl.berkeley.edu/) klijent koji je zamišljen kao screensaver (za Windows platformu, ne znak, kako je to na ostalima). Kako je na Widows platformu multitasking moguć, ali ne i preporučljiv, svaki put kad se upali screensaver, SETI lansira svoj i počinje obrađivati paket koji ste dobili. Da ne mislite kako ćete jedan paket obraditi za par minuta, na Pentiumu 2 400MHz sa 128MB rama signal se obrađuje oko 12 sati (plus minus koji sat). Kad je paket obrađen, šaljete ga natrag SETI-u, a vi dobivate novi. Dva korisnika neće nikad dobiti isti paket jedino ako ga niste dugo vratili natrag, tada SETI-ovci smatraju da ste odustali i taj signal daju nekom drugome.

Što se zapravo traži? Pa traži se određena vrsta zvuka na određenoj ferkvenciji. Znanstvenici nagađaju da bi izvanzemaljci mogli poslati zvuk niske frekvencije jer za to ne treba velika snaga, a lako se može razaznati iz silnih smetnji koje dolaze iz svemira (različita zračenja, solarni vjetrovi, maglice, crne rupe.....). Kada se obrađuju podatci, svi signali sa Zemlje se uklanjaju. Oni su pretežno konstantni pa se zna što znače i zato su nepotrebni. Na SETI @ Home stranicama se može naći detaljno objašnjenje kakav se signal traži, možete čak poslušati simulirane zvukove u real audiu.

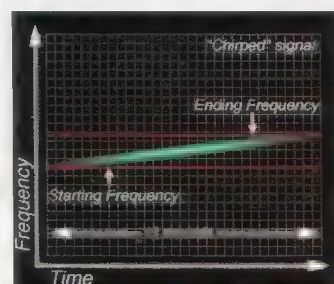
Dok još projekt nije ni bio pokrenut (projekt je izašao iz testiranja u petom mjesecu ove godine) i tek se radilo na njemu, prijavilo se više od 100 000 ljudi koji su željeli sudjelovati. Na SETI @ Home stranicama možete naći popis svih država sudionica (tj. timova), tko je obradio najviše podataka, kakvi su rezultati s različitih platforma, koji procesori najbrže obrađuju podatke, itd. Ne treba ni govoriti da i Hrvatska ima svoj tim. Na 34. smo mjestu po obrađenim podatcima, što je jako dobro s obzirom kakav se kod nas hardver koristi i koliko imamo vremena. Na prvom su mjestu, što se moglo i očekivati, neke od najrazvijenijih država svijeta: SAD, UK, Kanada, Njemačka, Švedska i Japan. U Hrvatskoj je trenutačno najaktivniji korisnik Bonzi sa 125 obrađenih paketa.

Ako želite biti upisani u povijest kao jedan od otkrivatelja izvanzemaljaca, obvezatno pogledajte o čemu SETI @ Home govori i koji su mu ciljevi. Nemojte ih prihvaćati olako jer su u taj projekt uložena silna sredstva i svi jedva čekamo rezultate. Osobno mi je prva zadaća čim završe ispiti i gužva na faksu staviti Linux i onda 24 sata na dan obrađivati podatke sa SETI @ Homea.


Jedan od ljudi zaslužnih za hardverski dio SETI-a



Ovakav se signal traži



Nakon prolaska kroz galaksiju traženi signal bi mogao izgledati i ovako

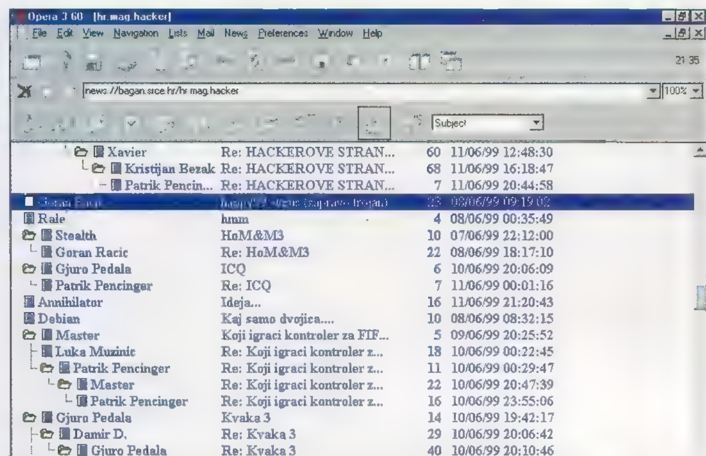
SETI na filmu

Da biste dobili "filmski" doživljaj kako SETI radi i koje su smjernice tog projekta, obvezatno pogledajte film Kontakt (izašao je također i na DVD-u).

Opera

nije gotovo dok debela dama ne zapjeva

Da vam netko kaže da možete imati browser manji od 3MB-a koji možete maksimalno prilagoditi svojim potrebama, da je brz i podržava sve današnje standarde, da je jedan od najsigurnijih i najstabilnijih i da ga možete nabaviti putem Interneta, što biste rekli? Nemoguće! A ne, itekako je moguće.



Opera, osim što je odličan internet browser, u sebi sadrži i news i mail reader

Taj mali browser koji ima jačinu Internet Explorera i Netscapea u jednom, a nije tako glomazan i spor, jedan je od najsigurnijih browsera danas i zove se Opera. Najveći problem današnjih browsera je što zauzimaju mnogo prostora (uzmimo samo Internet Explorer 5, koji je žderač slobodnog prostora na disku) pa imate li malo memorije, može se dogoditi da - ako ga otvarate za svaku stranicu u novom prozoru (zapravo IE i Netscape otvaraju novi browser za to) - brzo potrošite slobodnu memoriju. Instalacija Opere je velika 1.3MB-a, a nakon instalacije popne se "čak" na 2.9MB-a. Tu je, isto tako, i pitanje sporosti. Veliki browseri su spori ponajprije zbog svojih velikih zahtjeva za memorijom. Kod Opere možete otvarati beskonačno mnogo novih prozora jer ne otvara novi browser, nego novi prozor. Pogledajte na taskbar kada klikate na new window u IE-u, poveća se za jedan IE. Kod Opere to ne vidite jer otvara prozore unutar matičnog programa. Na taj je način riješen problem sa slabijim računalima. Samo treba napomenuti da Opera radi već na 386-ici s 6 rama, što je stvarno pohvalno. Kako Opera nije nastala na nekom starom kodu, kao većina browsera koji su rađeni na NCSA Mosaicu, izbjegnut je sav onaj suvišan kod te je optimizirana za najbolji i najbrži rad. Isto tako, time su izbjegnuti mnogi propusti glede same stabilnosti u radu.

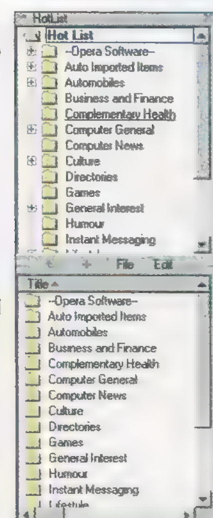
Jedna od stvari kojom se Opera najviše ponosi je sigurnost. Opera ima implementiranu 128-bitnu SSL enkripciju, verziju 2 i 3, prvi je browser na svijetu koji ima implementirano TSL 1.0, što znači da će vaša kupnja preko Interneta biti sigurna od svih pokušaja provale i krađe brojeva vaših kreditnih kartica. Ipak, nemojte misliti da će vas to zaštititi od prevara na Internetu jer se one najčešće događaju kada je prijenos već obavljen na drugoj strani.

Jedna od meni najdražih stvari je način na koji se Opera može potpuno podrediti vašim željamai. Recimo, imate otvoreno nekoliko prozora i u jednom ima previše slika koje samo usporavaju surfanje, a na toj stranici vam ionako trebaju samo neke tekstualne informacije. Vi možete samo jednim klikom za samo taj prozor isključiti prikazivanje slika, dok u drugim prozorima sve ostaje po starom. Ako to nije user firendly, onda što je? Znate onu lošu naviku da neki autori web stranica stave tamnu podlogu i tamni tekst tako da je na kraju sve nečitljivo? E, i to je dobro riješeno. U Operi možete konfigurirati kako da se prikazuje tekst, kojom bojom, kojim fontom, kojom bojom da se prikazuju hiperlinkovi i samo jednim klikom promijeniti prikazivanje aktivne stranice. Da bi bila što pristupačnija ljudima, Opera se radi za Windwos3.1x/95/98, za Amigu, za Linux, a očekuje se i za Mac platforme, prevedena je na 10 jezika i još se prevodi na novih pet. Na žalost, hrvatskog trenutačno nema među tih petnaest jezika, ali tko zna. Kod čitanja naših slova može doći do malih problema s našim grafemima, ali to se lako može riješiti - sve se nalazi u FAQ-u.

Ako slabije vidite ili ste uočili jedan dio web stranice koji vas posebno zanima, a presitno je napravljen, Opera vam tu može pomoći svojim zumom. Tako možete odzumirati do 20% veličine stranice i zumirati do 1000% uvećanja. Ako prije niste nešto vidjeli, sada sigurno hoćete.

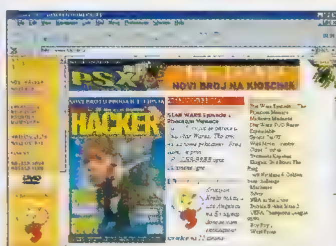
Opera podržava skriptne jezike i izvršava ih bez problema. Isto tako, veliku većinu plug-inova za druge browsere Opera može rabiti, tako da nema straha da vaš browser neće moći prikazivati stranice u shockwaveu ili da nećete moći razgledavati VRML stranice. Ako već instalirate Operu na sustav gdje je Netscape instaliran, ona će se automatski povezati s njegovom bazom plug-inova.

Zgodna je stvar u Operi što nakon instalacije importira sve vaše bookmarkse ili favouritese i stavlja ih u svoj Hot List. U Hot Listu već imate veliku bazu Internet stranica razvrstanih po kategorijama, a svako malo se na (http:///www.oeprasoftware.com) pojavi novi Hot List s novim stranicama. Nadasve korisno.

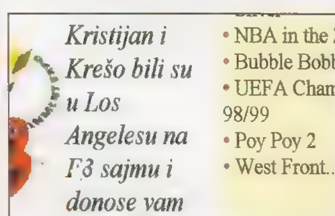


Hot List je Operin ekvivalent Favouritesima, tj. Bookmarksima

Što reći na kraju doli da je to odličan proizvod kojem vrijedi posvetiti pozornost. Ako iskušate Operu, neće vam biti žao, a možda ćete je kao i ja početi rabiti kao svoj glavni browser.



Hackerov homepage kako ga vidi Opera



Ovako izgleda Hackerov homepage zumiran 300%

Kuda s ovim browserom

Nedavno je otvorena jedna nova stranica koja bi vam mogla pomoći da odlučite što želite raditi u životu. Na **http://mrav.ffzg.hr/zanimanja** možete pogledati koja se sve zanimanja nude, koje su potrebne klasifikacije i savjetovati se koje zanimanje izabrati. Site je ostvaren u suradnji s odjelom za psihologiju i Hrvatskim zavodom za zapošljavanje.

MACOM

more than just a box!



INFO GAMA

Zagreb, Počiteljska 18, Tel: 01 3098 302, fax: 01 3098 00

URL: www.info-gama.hr, E-mail: info-gama@zg.tel.hr

MACOM monitori (jamstvo 3 godine)

15" F73 Macom, D.C., Philips cijev, MPRII, (1280x1024), digital, OSD, 0.28mm

17" S86 Macom, D.C., NEC Cromaclear, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.28mm — BEST BUY!

17" S96C Macom D.C. NEC Cromaclear, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.25mm

17" S96D Macom D.C. Diamondtron, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.25mm

19" N95S Macom D.C. Samsung Smart II, TCO 95 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.26mm, 1024x768@120Hz

19" N96D Macom D.C. Diamondtron, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.26mm, 1024x768@115Hz

19" N110 Macom D.C. Hitachi Flatscreen, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.26mm, 1024x768@135Hz

21" E96D Macom D.C. Diamondtron, TCO 95 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.28mm

15" LCD Macom TFT, TCO 95, 62 kHz, digital, OSD, (ekvivalentno 17" CRT monitoru) — BEST BUY!



NoVo!!!

- VGA 16 MB SG RAM STB Voodoo 3 2000, AGP, (Voodoo 3 chip), 2D/3D
- VGA 16 MB SG RAM STB Voodoo 3 3000, AGP, (Voodoo 3 chip), 2D/3D + TV out
- VGA 32 MB SG RAM, ATI Rage 128, Fury 32 TV out, AGP 2x, 2D/3D, 250 MHz RAM DAC, DVD/MPEG-2



Najpovoljnije gotove PC konfiguracije



DVD Kit

DVD/CD-ROM, Hitachi GD-2500, CD 24x/DVD 4x, ATAPI IDE, 512Kb Buffer, 16,6Mb/s transfer rate, 3. generacije

DVD/CD-ROM, Creative ENCORE Dxr2, CD 32x/DVD 5x + MPEG2 card, ATAPI IDE, BOX, 3. generacije

Video kartice

- VGA 16 MB SG RAM Creative 3D Blaster Banshee, PCI, (Voodoo 128 chip), 2D/3D, 250MHz RAM DAC
- VGA 16 MB SG RAM Creative Graphics Blaster, AGP, (Riva 128 TNT chip), 2D/3D — BEST BUY!
- VGA 16 MB SG RAM Asus Riva AGP-V3400 TNT, AGP, (Riva 128 TNT chip), TV out/in, 2D/3D
- VGA 16 MB SG RAM ATI Rage 128, Fury 16, AGP 2x, 2D/3D, 250 MHz RAM DAC, DVD/MPEG-2 — BEST BUY!
- 3Dfx Voodoo II Innovision, 12 MB, PCI, 3D accelerator — BEST BUY!





NOVO!!!

otvorena poslovnica

u Dubrovniku

Gabra Rajčevića 4

tel/fax: 020 420 310

NOVA ADRESA

u Zagrebu

Počiteljska 18

Fax modemi

- DIAMOND SupraExpress 56e, 56000 externi, v90
- DIAMOND SupraExpress 56i, 56000 interni, PCI, v90
- Web Excel, Rockwell chip, 56Kflex, voice, 56000 externi, v90
- Web Excel, Rockwell chip, 56Kflex, voice, 56000 interni, PCI, v90
- 3Com US Robotics 56K Faxmodem externi, x2, v90
- 3Com US Robotics 56K voice Faxmodem externi, x2, voice, v90
- 3Com US Robotics MESSAGE 56K externi, x2, voice, V90 (radi offline)



Suša novih filmskih naslova u našim kinima, koju smo u prošlom broju najavili, u punom je zamahu. I ovaj mjesec cijelu rubriku posvećujemo DVD izdanjima po čijoj se (ne)atraktivnosti također može zaključiti da ljeto nije sezona za filmofile. Ipak, ima nekoliko hvale vrijednih naslova, a pripremili smo vam i jedno iznenađenje.

Soldier

REDATELJ	Paul Anderson
GLAVNE ULOGE	Kurt Russel, Jason Scott Lee
TRAJANJE	91 min
TIP DISKA	SS-SL (dvostrani, jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2.35:1/1.33:1
IZDAVAČ	Issa film i Video / Warner Brothers



Soldier je film o zastrašujućem budućem društvu u kojem se pomoću beskrupulozne kemijsko-psihičke manipulacije stvaraju savršeni beskrupulozni vojnici koji obavljaju najstrašnije zadatke poput strojeva. No, najnoviji hit predstavljaju genetski nabrijana živinčad, dvostruko bolja po svim karakteristikama od starih veterana - barem u standardnim testovima izdržljivosti. Kurt Russel predstavlja predvodnika grupe zastarjelih vojnika koji posluži nadređenima za demonstraciju snage novih vojnika. Misleći da je mrtav, bacaju ga na smetlarski planet, gdje ga prihvaća društvo brodolomaca koje se nada da će ih netko spasiti, odvesti do njihova odredišta - rajskog planeta koji su trebali kolonizirati. Nevolje počinju kada bude odlučeno da će upravo taj planet biti rabljen kao poligon za testiranje mogućnosti novih vojnika... U ovom filmu nisam zamijetio ni trunku originalnosti. Sve kao da je pokupljeno iz već viđenih naslova, od Terminatora i Univerzalnog vojnika pa do Totalnog opoziva i Aliensa. Iako je svaki od tih filmova gledljiv, neki i kultni, smiješano sve zajedno ne daje bogzna kakve rezultate. Pogledajte film ako ste ljubitelj apokaliptičnih vizija i relativno dobre produkcije i zvuka, no pravim filmofilima ovaj uradak izmamit će samo zijevanje..



SPECIJALNI SADRŽAJI:
Interaktivni izbornici i pristup indeksiranim scenama. Podaci o produkciji i 1.33:1 i widescreen verzija filma na jednom disku.





The Glimmer Man

REDATELJ	John Gray
GLAVNE ULOGE	Steven Seagal, Keenen Ivory Wayans
TRAJANJE	88 min
TIP DISKA	SS-SL (jednostrani, jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	1.85:1
IZDAVAČ	Issa film i Video / Warner Brothers

Čim pročitate da u filmu glumi Steven Seagal, jasno vam je što vas očekuje: mnogo akcije, eksplozija, slomljenih nosova zahvaljujući Segalovom poznavanju istočnjačkih borilačkih vještina i sličnih stvari koje vesele mlade. Od fajta do fajta događa se i nekakva radnja. Seagal je novopečeni detektiv losangeleske policije. Prije je radio na tajnim sivim operacijama za vladu sa zastrašujućom učinkovitošću, na nesreću njegovih pokojnih ciljeva. LA je u užasu. Tajanstveni ubojica ritualnim ubojstvima sije strah. Kada su Cole (Seagal) i njegov partner Campbell (Wayans) pozvani na mjesto posljednjeg zločina, Cole otkriva stravičnu stvar. Njegova bivša žena i njezin muž su ubijeni na najstrašniji način! A dokazi su usmjereni protiv Colea samog. Stvar postaje osobna i prava makljaža tek počinje. Ima tu različitih reperkusija s ruskom mafijom, Colea prati njegova prošlost i neki davno zaboravljeni neprijatelji... No, nije samo on u opasnosti. Tu su i njegova nova žena, djeca, partner (samo ih on može spasiti, i to, po mogućnosti, šakama, hehe...). Zgodan film za razonodu, pogotovo za ljubitelje (almost) brainless akcije, ali nema nikakvu vrijednost - pogledat ćete ga samo jednom.

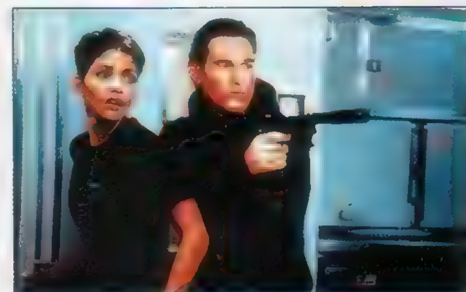


SPECIJALNI SADRŽAJI:
Izbornici, podaci o produkciji, i interaktivni pristup scenama. I to je to...



Executive Decision

REDATELJ	Stuart Baird
GLAVNE ULOGE	Steven Seagal, Kurt Russel, Halle Berry, David Suchet
TRAJANJE	127 min
TIP DISKA	SS-SL (jednostrani, jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2.35:1
IZDAVAČ	Issa film i Video / Warner Brothers



7 kilometara iznad površine Zemlje šestorica hrabrih profesionalaca riskira život ne bi li iz šaka opasnih fundamentalističkih terorista spasila četiristo ljudi u zrakoplovu... i dodatnih 40 milijuna. Nagi Hassan otima zrakoplov s putnicima postavljajući pred Amerikance zahtjev da oslobode terorističkog vođu koji je nedavno uhvaćen te u Londonu čeka izručenje SAD-u. Stvar se ne čini složenijom od ikoje druge otmice zrakoplova pa američka vlada i nije pretjerano zabrinuta sve dok specijalni agent dr. David Grant (Russel), ekspert za međunarodni terorizam, ne predstavi svoju teoriju glavonjama u Pentagonu. Hassan ima druge planove koji uključuju kratkotrajno preuzimanje vlasti nad terorističkom organizacijom sve do njegova konačnog cilja, bombardiranja Washingtona i okolice najsnažnijim nervnim otrovom na svijetu, DZ-5. Krizni se štab mora u odsutnosti predsjednika odlučiti između ignoriranja Grantove teorije i žrtvovanja 400 američkih građana u zrakoplavu u kojem je, između ostalih, i popularni senator kome se na sljedećim izborima smiješi predsjedničko mjesto! Specijalac Travis (Seagal) nudi alternativno rješenje, ukrcavanje SWAT tima na Boeing 747 u letu na prilično nevjerojatan način pomoću Stealth zrakoplova. No, događaji krenu u krivom smjeru...



SPECIJALNI SADRŽAJI:
Interaktivni izbornici i pristup indeksiranim scenama.



Batman Forever

REDATELJ	Joel Schumaher
GLAVNE ULOGE	Val Kilmer, Jim Carrey, Nicole Kidman, Tommy Lee Jones, Chris O'Donnel
TRAJANJE	117 min
TIP DISKA	SS-SL (jednostrani, jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	1.85:1
IZDAVAČ	Issa film i Video / Warner Brothers

Ovim je filmom završeno izdavanje Batman kvadrilogije na DVD-u. I dok su prva dva nastavka gledljiva, Batman Forever pokušava pomoću iznimno popularnih i skupih glumaca i odvratno skupih scena stvoriti gledljivu kičastu cjelinu - što mu jedva uspijeva. Film ima svojih trenutaka, no malo ih je. U ovom nastavku Batmana glumi Val Kilmer. Hmm, zanimljiv izbor, ali ne i najbolji. Jedna od glavnih novosti u serijalu je što Batman dobija sidekicka (partnera) - Robina (glumi ga O'Donnel). Batmanovu pratilju u ovom nastavku glumi Nicole Kidman (u ulozi Chase Meridian), a zločince odlični Tommy Lee Jones (Two-Face) i Jim Carrey (The Riddler). Iako se film ne može nazvati nekakvim posebnim umjetničkim ostvarenjem, zanimljivo je pogledati na što je potrošen golemi budžet, a ni gluparanje Jima Carreya nije loše. Imajte na umu da su Batman filmovi svojevrsna referenca što se tiče višekanalskog zvuka jer je upravo prvi poslužio za premijeru Dolby Digitala svijetu. Tako je zvuk i u Batmanom Forever odličan.

SPECIJALNI SADRŽAJI:
Pristup scenama, grafički izbornici i nešto podataka o produkciji.

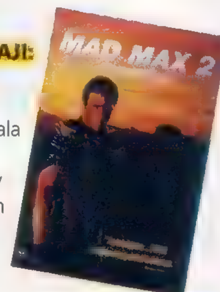


Mad Max 2

REDATELJ	George Miller
GLAVNE ULOGE	Mel Gibson, Michael Preston
TRAJANJE	87 min
TIP DISKA	SS-SL (jednostrani, jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2.35:1
IZDAVAČ	Issa film i Video / Warner Brothers

Siguran sam da su svi čitatelji čuli za serijal filmova o Mad Maxu. Prije nekoliko mjeseci pojavio se treći, posljednji, nastavak na DVD-u. Za razliku od trećeg dijela koji je pokupio slabije kritike gledatelja, Mad Max 2 mnogi drže najboljim filmom o postapokaliptičnom razdoblju. Max je usamljeni ratnik koji luta po postapokaliptičnoj Australiji u svojoj V8 zvijeri na četiri kotača (sjetite se samo vozila u igri Vigilante V8 i dobit ćete odličnu predodžbu o Maxovom vozilu) u stalnoj potrazi za benzinom, najvrednijom supstancom u vremenu kada je infrastruktura društva, samim time i proizvodnja, potpuno devastirana. U svom lutanju nailazi na zajednicu vrijednih ljudi. Njih tridesetak stvorilo je pravu malu zajednicu oko nekadašnje bušotine te vrijedno prerađuju benzin nadajući se da će, kada budu spremni, moći otići do obale i ondje osnovati idealno novo društvo. No, u njihovoj ih nakani ometa banda nemilosrdnih drumskih ubojica koji, kao i Max, traže benzin - beskrupulozni su pri biranju metoda da bi ga se domogli. No, mala zajednica izgrađena oko bušotine dobro se utvrdila. Ipak, iz okruženja bandita nema im izlaza... Još im samo ostaje nada da će ih Max, koji slučajno nabasa na njih, spasiti... Zanimljivo je da Mad Max i Waterworld, desetak godina mlađi Costnerov film, imaju toliko toga zajedničkog da neki čak govore da je Waterworld remake MM 2 , ali na vodi! Za film su karakteristične odlične potjere nabrijanih automobila. Cijeli film doživljava klimaks kroz jednu takvu potjeru, gdje je cilj posljednja preostala cisterna goriva na planetu.... Sličnu potjeru pokušali su ponoviti u daleko skupljem trećem nastavku, no publika je prozrela pokušaj zgrtanja love na staroj slavi - film nije zabilježio bogzna kakav uspjeh na tržištu unatoč tomu što su glavne uloge dodijeljene globalno poznatim ličnostima, Tini Turner i Melu Gibsonu.

SPECIJALNI SADRŽAJI:
Interaktivni izbornici, podaci o produkciji i pristup scenama. Pohvala ide odličnom remasteringu zvuka na Dolby Digital sa starog 70mm 6-Channel formata.

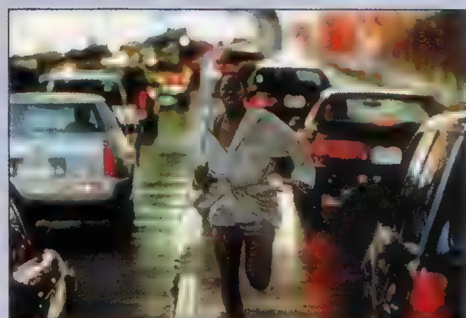


IZDVAJAMO

Regija 1

Enemy Of The State

REDATELJ	Tony Scott
GLAVNE ULOGE	Will Smith, Gene Hackman, Jon Voight
TRAJANJE	132 min
TIP DISKA	SS-DL (jednostrani, dvoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2.35:1
IZDAVAČ	Disney/Buena Vista (uvezeno iz SAD)



Ovaj je film marketinški iznimno dobro iskoristio moment teorije zavjere pokrenut Dosjeima-X, trabunjanjem oko Roswella (kako se bližila 50. obljetnica), nekim flimovima... Glavnu ulogu tumači američki omiljeni rapper-glumac Will Smith, koji trenutačno žari i pali američkim kinima filmom Wild Wild West. Državni neprijatelj No 1. je brzi akcijski triler o odbjeglim vladinim agentima koji naganjaju nevinog čovjeka ni krivog ni dužnog upletenog u neku njihovu spletku. Podmetnuto mu je ubojstvo, i situacija se čini bezizlaznom. Kao svjetlo na kraju tunela pojavljuje se misteriozni Brill (Hackman), bivši operativac tajne službe koji pomaže Will Smithu izvući se iz gabule.





SPECIJALNI SADRŽAJI:
Pazite sada ovo: Specijalni dodatak o snimanju filma, dodatak o filmašima i trailer! Tu su i podaci o produkciji indeksirano skakanje po scenama itd.

Pregršt novih USB uređaja na tržištu...

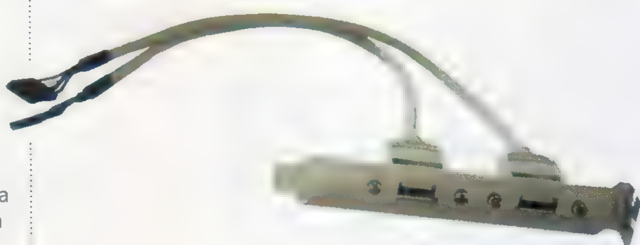
TEST USB UREĐAJA

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Htjeli vi ili ne, ali USB se nametnulo kao sučelje za šminkere. Sudeći po dizajnu i po uporabljivosti, svim USB uređajima koje smo dosad sreli posvećena je prilična pozornost. I zaista, USB se nametnulo kao odlično rješenje u mnogim slučajevima. No, kada se konačno odlučite na spajanje nekakve USB periferije, mnoge su zamke u koje možete upasti! Od poznate njemačke tvrtke Assman Elektronik, odnedavna nazočne i na našem tržištu, dobili smo na testiranje hrpu USB uređaja. Pročitajte kako smo ih spojili i za što ih možete rabiti!

1

Prvi problem karakterističan je za vlasnike matične ploče napravljene po AT standardu. Naime, iako te ploče imaju u BIOS ugrađenu podršku za USB, a postoji i priključak za USB na matičnoj ploči, 99% proizvođača svoje matične ploče isporučuje bez jednog komadića hardvera koji često zadaje glavobolje novopečenim USB-ašima. Riječ je o komadu metala koji se "zahakla" na kućište kao stražnjica obične kartice (grafičke, zvučne...), a na sebi ima dva USB porta koja su komadićem žice spojena na matičnu ploču. Kompliciranog li komada hardvera... Žalosno je što mnogi proizvođači ne nude sličan uređajčić koji bi se mogao dokupiti uz njihove matične ploče, tako da je dodavanje USB-a na njih avantura u stilu "snađi se druže!". E, pa upravo za takve je situacije stvoren komadić hardvera koji nam je prvi zapeo za oko u hrpi USB periferalija i interkonekta. Ovom komadiću hardvera posebno se razveselio naš Kris (buduća hollywoodska zvijezda, za one koji još nisu upoznati s njegovim ambicijama) jer mu je baš to nedostajalo za spajanje USB uređaja na njegovu **jeftinjozo** AT matičnu ploču. Ubodete u matičnu, **zašarafite** na kućište, uključite USB u BIOS-u et voila. USB je tu!



2

Sljedeći problem koji vas očekuje je spajanje više od 2 USB uređaja na računalo. Podsjetimo se, u USB lancu može simultano raditi 127 uređaja. Kroz USB sučelje prolaze podaci, ali je ono u određenoj mjeri sposobno napajati i uređaj spojen na nj. No, spojite li više uređaja, koji se svi napajaju iz USB porta, u lanac, može doći do problema. Ili, zamislite slučaj, imate USB miša i skener, i kupili ste si još USB kamericu, a nemate je gdje **uštekat**? I što sad? Rješenje za oba problema je u samo 3 slova – HUB. Postoje dvije vrste HUB-ova, oni koji razgranavaju USB lanac i oni koji razgranavaju i napajaju ostatak USB lanca. Na testiranje su nam stigla 2 HUB-a. Prvi je, već se iz aviona vidi, namijenjen uporabi uz I-mac, i to najbolje uz plavi jer je i sam napravljen od prozirne plastike. No, ako ste i vlasnik PC-a, ovaj uređaj će bez problema raditi i oplemeniti vaš radni stol svojim šminkerskim izgledom. Uz ovaj HUB dolazi i kabel dužine cca 2m, tako da vam kućište može biti zakopano negdje ispod stola i još uvijek ćete imati dovoljno prostora za USB uređaje. HUB se grana na dva porta, znači: jedan okupira, dva daje... dobivate jedan dodatni port. Drugi HUB namijenjen je PC korisnicima (ružan je k'o vrag). Radi se o 1-u-4 verziji. Znači, kupnjom samo ovog HUB-a dobivate dovoljno mjesta za spajanje daljnjih triju USB uređaja. Zanimljiva mogućnost ovog HUB-a je (ako kupite transformator) napajanje USB uređaja. Uz uređaj ne dolazi USB kabel, no ne očajavajte, na hrpi uređaja dobivenih na opis nalazio se i jedan 2m dugačak kabel koji možete kupiti u Assmannu za neku **siću**.





3

Evo miša za sve one koji žive sa stilom. Dizajn je iskušan na Macu i pokazao se prilično uspješnim. Riječ je o univerzalnom mišu koji možete rabiti i na Mac (I-mac ili nekom novom G3, konkretno) i na PC računalima. Na Macu ćete tri gumba rabiti kao jedan, dok ga na PC-u rabite kao i obični miš s dva gumba (Plug'n Play), a udostojite li se instalirati priložene drivere, iskoristiv će biti i srednji, treći, gumb (njemu je zgodno dodijeliti dvoklik). Miš je napravljen od bijelo-plave prozirne plastike. Izgleda kao I-mac, drugim riječima. Vjerujem da će mu se korisnici I-maca obradovati jer je onaj koji standardno dolazi s I-macom nešto "najneudobnije" za vašu ruku u povijesti računala. Za oko nam je zapeo i neobičan dizajn kuglice (inače, ako vas zanima, ispod 5-6 mm gume nalazi se metalna kuglica, jednom smo, naime, u napadaju znatiželje uništili jedan miš i to doznali, hehe) kojoj je jedna polutka bijela, a druga plava. Mora sve biti u stilu. Postoje dvije verzije ovog miša (I-mac i PC), a razlikuju se jedino u duljini kabela. Naime, kako I-mac ima USB port na tipkovnici, dugačak kabel bi mu radio probleme. Miš koji smo dobili na testiranje imao je kratki kabel (oko 1m). Od velike nam je pomoći pri spajanju **mišonje** i računala bio plavi 1-u-2 HUB jer nam je testno računalo smješteno na podu. Inače, miš je ugodan i precizan, ali nije za one s velikom ručurdom.



4

O.K., i prije smo čuli za HUB-ove, USB kablove i USB miševe, ali nikada za nešto slično predmetu koji ćemo vam opisati. Riječ je o printer kabelu pomoću kojeg se umjesto na paralelni printer spaja na USB port. Iako je maksimalna brzina protoka ograničena printerom (1,216 mby u ECP modu), ovaj način spajanja ima nekih prednosti. Kao prvo, možete simultano na računalo spojiti printer i nekog drugog okupatora paralelnog porta koji na sebi nema pass-through paralelni port . Inače, iz iskustva, ovi ne rade najbolje, što smo naučili ulančavanjem skenera i printera na jedan paralelni port). Kao drugo, očekuje se odbacivanje arhaičnih portova u budućim PC-ima i što ćete onda ako vam ostane stari printer koji ima samo paralelno sučelje? Jednostavno, riješit ćete stvar ovim kabelom. No, bez straha jer se odbacivanje paralelnog porta neće dogoditi barem još tri godine. Inače, ako želite impresionirati prodavača u trgovini, stručni naziv za dotični kabel je USB-IEEE-1284.



5

Šećer, naravno, za kraj. Riječ je o maloj, slatkoj USB kameri koja se napaja iz USB porta. Sjećam se kada su prije nekoliko godina slične kamerice bile turboekstravagancija i kada smo moj prijatelj, 3D dizajner i renderer (sorry, Jauk nisam znao kako da te drugačije tituliram...) i ja slinili na Info sajmu nad Silicon Graphics Indy grafičkom stanicom koju ste mogli imati za bijednih $5000 i uz nju dobiti pravu kameru. Bilo je to vrijeme kada smo više dana zaredom dolazili na !nfo i cijele dane provodili na Silicon Graphicsovu štandu, no o tome drugom zgodom... U svakom slučaju, ako vam treba šminkerski dodatak za računalo, to je USB kamera! No, nemojte misliti da mala okruglica služi samo za šminku. Karakteristike su joj prilično impresivne. Maksimalna rezolucija filma koji može prikazati (pa i snimiti ako je vaš hardver dovoljno jak) je 640x480 u 10-15 fpsa, dok u prihvatljivoj VHS rezoluciji od 352x288 postiže 30 fpsa. Maksimalna dubina boje je 24 bita. Ova dubina boje i rezolucije postižu se zahvaljujući ugrađenoj hardverskoj kompresiji signala. Kamera može poslužiit i kao fotoaparat u rezoluciji od 640x480 u 24 bita. Iako fotke nisu ni do koljena onima zabilježenim digitalnim fotićem, uporabljive su za, primjerice, objavljivanje na webu i slične aplikacije. Kabel kojim kameru spajate na računalo dugačak je 1,8 m, što je sasvim dovoljno za smještanje kamere na oubičajeno mjesto (pokraj monitora, ispod ili iznad njega). Uz kamericu ćete dobiti i hrpicu (sve u deminutivima...) programčića - Netmeeting, Liveexpres Videomail,Cardmaker,Uleadov PhotoXpress itd. Iako ograničenih mogućnosti, pružit će vam dosta zabave u sprezi s ovom kamerom...





Svaki sa svakim

Osim uređaja, na uvid smo dobili i nekoliko dodataka koji pružaju dodatne mogućnosti prespajanja USB kabela. Riječ je o spojevima koji vam pomažu spojiti dva dvometarska USB kabela. Inače, postoji USB A i USB B spoj. USB B obično se "uštekava" u uređaj, a samo USB A ide u kompjutor. Sitnice koje vam ponekad sačuvaju živce.

SUČELJE ZA SLJEDEĆE STOLJEĆE. Ne baš...

Eto, USB je tek uzeo zamah, a već je na vidiku novi poboljšani USB (veća propusnost). Srećom, USB 1 i 2 će biti kompatibilni. Tu je još jedno sučelje koje se razvija već više godina - famozni Firewire koji željno iščekujemo na PC-u, a sretni vlasnici G3-a već uživaju u njemu. Za ovo sučelje predviđaju da će biti rabljeno i u računalnoj i u potrošačkoj elektronici te samim time premostiti rupu između ova dva bliska, a opet udaljena segmenta high tech tržišta. Jedva čekamo.









ZAHVALA:

Zahvaljujemo se tvrtki Assmann Elektronik koja nam je posudila sve ove USB goodiese da bismo vam ih mogli predstaviti. Imate li kakvo pitanje vezano uz USB, obratite se u Assmann Elektroniku, Heinzelova 48a, tel. 466 0309, sigurno nećete pogriješiti

Novi igrač na HR tržištu...

DESTINY igraći konroleri

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

PROIZVOD	Destiny D3
USTUPIO	Zola (tel. 6552 727)
ZA	•Jeftino rješenje za poboljšavanje igraćeg doživljaja u mnogim aspektima igara
PROTIV	•Kad su već maznuli thumbstick dual shocku, mogli su se i dizajnerski ugledati na nj. Ružan je.

Kako izabrati pravi igraći kontroler? Na tržištu ih postoje desetine, a svaki se proizvođač hvali da je upravo njegov idealan za vaše potrebe? Eto, nedavno se na našem tržištu pojavilo zastupstvo još jedne mlade i kvalitetne tvrtke, Destiny, koja proizvodi dodatke koji igranje čine ugodnijim i lakšim

Destiny D3 - Digitalni gamepad

Test, kao i uvijek, započinjemo od najmanje kutije. Riječ je o zanimljivom i u nekim područjima inovativnom gamepadu. Na računalo ćete ga spojiti klasičnim načinom, preko gameporta. Uzevši ga u ruke, odmah nam je bilo nešto čudno – naime, na mjestu gdje inače susrećemo digitalni D-pad nalazi se (kako su to oni zgodno nazvali) analogni thumbstick (thumb – engl. palac; stick – engl. palica). Onaj tko je ikada u životu držao u ruci dual shock kontroler za PSX znat će o čemu govorim. Dotični kontroler, naime, ima čak dva thumbsticka. Na Destinyju D3 nalazimo 6 gumba - po nama maksimalna količina koju je jednim prstom, desnim palcem, moguće držati pod kontrolom. Gumbi su numerirani, što ponekad pri konfiguriranju joysticka zna biti korisno. Da vam se kažiprsti ne bi dosađivali tijekom igranja, pobrinut će se «rudder» i «throttle» kontrole ugnijezdivši se točno na mjesto gdje bi vam ih bilo najugodnije odmarati. To su dvije dodatne analogne osi koje će zbog svog kratkog hoda poslužiti, primjerice, samo za kontrolu gasa ili potiska. Pritiskom na gumb na kojemu piše HAT, privremeno, dinamički, mijenjate funkcije analognog thumbsticka koji postaje digitalni 4-smjerni HAT. Tu je i Turbo Fire gumb koji će vas poštedjeti bjesomučnog stiskanja u pucačinama, te Reset gumb. Gamepad je kvalitetne građe, donosi neke zanimljive inovacije u svijet kontrolera (digitalno/analogno, throttle, rudder) zahvaljujući čemu postaje iskoristiv u mnogim igračkim žanrovima.



Destiny D5 - Analogni joystick

Iza imena D5 krije se manje-više klasičan analogni joystick, iznimno robustan uređaj za koji je predviđeno da udomi obje vaše igre za vrijeme igranja. Sama je palica ugodna za dugotrajno igranje i odlično leži u ruci. Joystick ima 8 gumba, po četiri za svaku ruku. Prva četiri smještena su na samoj palici, dok su preostali raspoređeni na izduženoj lijevoj strani baze uređaja, tako da vam vršci prstiju sjednu taman u njih. Ovo je korisno, a i josticku daje «pomaknut» izgled. Osim klasičnih X-Y analognih osi, na joysticku nalazimo još dva analogna elementa. Tu je Throttle – kontrola potiska, i treća os, nazovimo je Z, kojom se manipulira rotacijom palice joysticka oko zamišljene Z osi (uzimamo da je X lijevo/desno, Y gore/dolje, a Z okret ulijevo/udesno).

Creative Labs i nova generacija DVD-a za PC

Encore Dxr3 6x DVD kit

PROIZVOĐAČ	Creative Labs
USTUPIO	Autronic (tel. 6153500)
CIJENA	2707 kn
Za članove Hacker Cluba	**2463 kn** (244 kune manje)
ZA	•vrhunska slika na TV-u i na monitoru. Digitalni izlaz za zvuk
PROTIV	•problemi s driverima
DOJAM	Poboljšana verzija najpopularnijeg DVD kita na domaćem tržištu

Pred nama je treća inačica Creative Labsovog vrlo uspješnog Encore DVD paketa u kojem su načinjene dosad najveće promjene. Naime, osim što mu je dodan brži čitač optičkih diskova (6X, 32X), promijenjena je i Mpeg 2 dekompresijska kartica koja ovom paketu donosi neke zanimljive novine.

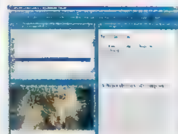
Svojom cijenom, mogućnostima i zanimljivim bundleom, a i činjenicom da je bio prvi, Creativeov Encore DVD paket se svojim prijašnjim dvjema inačicama nametnuo kao najrašireniji način reprodukcije DVD filmova među kompjutorašima. Unatoč popularnosti i raširenosti paketa, bilo je mnogo prigovora na kvalitetu slike na monitoru jer je i u najboljem slučaju bila lošija od one koja se postiže Softverskim Mpeg2 dekoderom. Upravo je zato pala odluka o promjeni Mpeg 2 dekompresijske kartice. Odabrana je provjereno dobra kartica koju poznaju vlasnici Hollywood + Reel Magic paketa, vani prilično popularnog. Osim uvelike poboljšane



kvalitete slike na monitoru, podržane su i veće rezolucije razvlačenja slike (1600x1200 pri 85 Hz, naspram prijašnjih 1280x1024). Veću kvalitetu slike valja zahvaliti novim funkcijama na dekompresijskoj kartici. Dinamički de-interlacing brine za ispravno skaliranje i filtriranje slike da ne bi izgubila na kvaliteti kod povećanja rezolucije. Ovaj sklop također eliminira efekt češlja koji se zna pojaviti kod brzo pomičnih objekata na ekranu. Osim što je poboljšana kvaliteta slike na monitoru, razliku će primijetiti i oni koji spajaju Encore na televizor. Na kartici se nalazi 24-bitni DAC koji stvara iz digitalnog videosignala analogni koji ide u vaš televizor. On također omogućava podešavanje svjetlosti



slike, kontrasta i zasićenje bojama na TV ekranu. Dobro je što posebno možete podesiti postave za gledanje na monitoru i postave za gledanje na TV-u. Softver koji dolazi uz ovaj paket zna stvarati probleme. Naime, na nekim se sustavima računalo resetira već nekoliko sekundi nakon početka gledanja filma. Ipak, problem se javlja relativno rijetko te se očekuje da će biti otklonjen sa sljedećom inačicom softvera. Zgodan dodatni programčić za sve vlasnike ovog kita je Remote Selector, koji možete skinuti sa





www.visualdomain.net, a omogućava upravljanje s Encoreom pomoću daljinskog upravljača te ima još neke vrlo zanimljive opcije. Inače, ako imate problema s Creativeovim driverima, bez ustručavanja možete rabiti one Hollywood + Reel Magic paketa. Uz Encore dolazi i vrijedan bundle, koji se sastoji od National Geographicovog digitalnog izdanja svih časopisa izašlih u devedesetima, Rivena - legendarnog nastavka Mysta te Comptonove interaktivne enciklopedije na DVD-u.



Četverostrani hat kontroler već je standardan. Joystick se na računalo spaja preko klasičnog gameporta. Ne nudi ništa posebno ni novo, no ugodan je za igranje i, čini se, dugotrajan.

PROIZVOD	Destiny D5
UVOZNIK	Zola (tel. 6552 727)
ZA	•Dobar, zaokružen proizvod.
PROTIV	•Ništa posebno.

Destiny Force Feedback volan

Šećer dolazi na kraju! Riječ je o vrhunskom Destiny modelu - Force Feedvack volanu koji nas je prilično iznenadio. Naime, prilično se razlikuje od ostalih volana! Prvo, vanjski izgled. Mašinerija za povrat sile je zbita u kutijici. Joystick se ne mora pričvrstiti za stol, nego može stajati na svojim gumenim nožicama. Komadi srebrne plastike po volanu daju mu vizualno željezni look. Prvo što nam je upalo u oči kada smo počeli igrati bio je njegov veliki nagib - naime, volan je postavljen kao da je kamionski, a ne trkaćeg auta. Gumba na volanu je čak 9, ako, osim standardnih 6, pribrojimo još dva od "tiptronic" mjenjača i trokutasti Start na samoj sredini kola volana. Tu je i odličan 4-strani HAT kontroler. I, ovo je dobrodošla novost u svijetu autosimulacija. Ako se u aviosimulacija može pomoću hata ogledavati pilot, zašto to ne bi mogao i vozač? Na računalo ćete Destiny volan spojiti putem Com porta. Vjerovatno vas zanima razlog zašto se nisu odlučili za klasični gameport? Vrlo jednostavno. Klasični gameport nema dovoljan protok podataka za veliku količinu Force Feedback informacija. Tome se doduše doskočilo preko MIDI kompresije, no tada su iskoristivi samo gameportovi na zvučnim karticama. Volan prilično trese. Rabi se I-Force tehnologija razvijena u tvrtki Immersion, koju smo prije susreli u Thrustmasterovom FF volanu. Malo smo razočarani papučicama, prouske su da biste na njima istodobno držali obje cape. Kako biste imali na čemu iskušati svoj novi volan, dobit ćete i dvije originalne igre - već legendarni Need For Speed 3 koji je nedavno dobio podnaslov i Andretti Racing.





PROIZVOD	Destiny FF volan
UVOZNIK	Zola (tel. 6552 727)
ZA	•Hat, bundle
PROTIV	•Prevelik nagib, ponekad nestabilan bez učvršćenja

Gamepad za novo tisućljeće

Fusion gamepad

TESTIRAO **Igor Duić**

Fusion igraća palica je novi kontroler iz bogate Thrustmasterove palete. Riječ je o potpuno digitalnom gamepadu.

Dobivši na recenziju Thrustmasterov Fusion digital gamepad, pomislih - ništa novo. Uostalom, dizajn identičan Rage 3D gamepadu upućivao je na kopiju spomenutog kontrolera u drukčijoj boji. No, bila su to sve nagađanja.

Fusion gamepad je potpuno digitalan igraći kontroler, za razliku od Rage 3D gamepada koji je imao 2D/3D opciju. Budući da ovdje nemate izbora, to bi se moglo protumačiti kao nedostatak. Vjerujemo, da je riječ o Thrustmasterovom marketinškom pothvatu. U svojoj su ponudi dosad imali analogni Premier Pad, analogno-digitalni Rage 3D (2D/3D opcija), pa je prema logičkom slijedu bilo za očekivati da će se uskoro pojaviti isključivo digitalan gamepad.



Na Fusion gamepadu se nalazi deset tipki odnosno gumba i osmosmjerni D_pad, tj. kontroler smjer. Sve to pokreće i nadzire moćan RISC procesor. Kontroler je ergonomski dizajniran po uzoru na Rage 3D, i sa svake strane postavljen gumom.

PROIZVOĐAČ	Thrustmaster
UVOZNIK	Continuum (42-71-25)
CIJENA	-
ZA	•USB konektor •dopadljiv dizajn •odličan maping softver •iMac kompatibilan)
PROTIV	•nema
DOJAM	Gamepad za novo tisućljeće

Što se tiče priključka, imate dvije mogućnosti: USB ili standardan game port na zvučnoj kartici.

U paketu dobivate CD s driverima za Mac i, naravno, alternativne za PC. Uz drivere, na CD-u je i vrlo kvalitetan i moćan softver za instalaciju kontrolera kao i dodatni programi za mapiranje tipki gamepada te dvije demo igrice: Tomb Rider 2 i 3. Sve skupa djeluje dovoljno čvrsto.

Fusion digital gamepad je igraći kontroler trenutačno najviše tehnologije(osim Force Feedbeka), iznimno kvalitetno napravljen i prilagođen svim današnjim standardima. Isplati li se? Prosudite sami.

Još malo igraćih kontrolera...

Saitek Novi kralj igraćih kontrolera?

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Saitek je tvrtka čiji počeci leže u izradi inteligentnih prenosivih šah, bridge i još nekih nama nepoznatih igara. No, kako u tome ne leži prevelik profit, usmjerili su velik dio svoje proizvodnje na igraće kontrolere. Dobar potez, mora se priznati... Na testiranje smo dobili četiri kontrolera, svaki primjeren određenom dijelu igraćeg auditorija.

Cyborg 3D Stick

Cyborg 3D spada u skupinu klasičnih joysticka. Ono što već pri pogledu na kutiju bode oči je USB znak. Da, ovaj se joystick spaja preko USB porta i to nam se jako sviđa. Samim time pogodan je za vlasnike Apple I-Mac računala koji će, da bi ga rabili, biti primorani skinuti drivere sa **www.saitek.com.** Inače, instalacija ovog uređaja na PC-u je pravi plug 'n play (doslovno: priključi i igraj). Čim utaknete joystick u slobodan USB port računala, bit će automatski prepoznat: nakon 2-3 klika na OK, instaliran je joystick koji ima 4 osi i 14 gumba, spreman za igranje 30 sekundi nakon što ste ga izvadili iz kutije! 4 osi (X, Y, Throttle(Z) i RZ os) kontrolirate palicom, tj. njenom rotacijom ulijevo ili udesno. Gumba je zapravo deset jer se posljednja četiri odnose na četverostrani HAT kontroler na vrhu palice. Već pri prvom hvatanju palice osjetit ćete njenu robusnost. Čvrsta je, a opet savršeno precizna, a gumbi su točno gdje bi morali biti. Odlična stvar je oslonac za dlan, koji se vizualno prilično ističe. Nemojte misliti da je ovaj joystick povlastica dešnjaka - malim inbusom koji dobijete uza nj podesit ćete ga onako kako vama odgovara. Možete mijenjati stranu i visinu podloška za dlan, nagib vrha palice, stranu na kojoj je palica za reguliranje throttlea itd. Minimalni dodatni trošak, a mnoštvo mogućnosti. Jamčim da ćete si nakon pola sata složiti najbolji joystick s kojim ste ikada igrali. Nažalost, cijenom će biti dostupan samo onima nešto dubljeg džepa (567 kn). No, postoji i nešto jeftinije, a isto tako funkcionalno rješenje u obliku slabijeg modela Cyborg 2000 koji ima sve što i bolja verzija, jedino što ima 6 gumba manje i spaja se na klasični gameport. Cijena mu je gotovo dvostruko manja (315 kn).



PROIZVOD	Cyborg 3D Stick
UVOZNIK	Zola (tel.6552 727)
ZA	•Preciznost, lakoća uporabe, podesivost, u potpunosti pogodan za ljevake
PROTIV	•Cijena



X36F

Evo pravog kontrolera za sve ljubitelje simulacija leta. Riječ je o dvodijelnoj kombinaciji koja bi trebala predstavljati vrhunac preciznosti, fleksibilnosti, programabilnosti i ugode igranja. Sama palica ima 42 gumba koje je moguće isprogramirati... Osim uobičajenih, tu je selektor funkcije gumba za mali prst, dva hata i "launch" gumb. Ovo je genijalna stvar preuzeta iz pravih letjelica. Kad je u normalnom položaju neuporabljiv, prije ispuštanja/lansiranja morate podignuti pokrov s launch gumba i tek ga onda stisnuti. Potpuna programabilnost je jedna od važnih karakteristika ovog kontrolera. S uređajem dobijete 25 postava za najpopularnije simulacije leta, s time da se dodatne mogu skinuti s Interneta. Ako ne programirate ništa posebno, komande koje su u njemu odgovaraju onima iz MS Flight Simulatora. Riječ je o iznimno moćnom uređaju, ali namijenjenom uskom krugu igrača, stoga je upitno koliko će obožavatelja simulacija leta za nj izdvojiti 1120 kn.

PROIZVOD	X36F
UVOZNIK	Zola (tel.6552 727)
ZA	•Nirvana za ljubitelje simulacija leta
PROTIV	•Cijena, specijaliziranost

Cyborg 3D PAD

Ovaj gamepad svemirskog izgleda spada u seriju Cyborg kontrolera (pretpostavljamo da je glavni kriterij kod imenovanja ovih igraćih pomagala bio upravo njihov izgled). Budući da je riječ o totalno nabrijanom gamepadu, jednostavno ne znam odakle početi s opisivanjem! Ovaj gamepad s hrpom programabilnih gumba omogućuje analognu i digitalnu kontrolu nekoliko osi. Izrađen je iz srebrno sive plastike, izuzev nekolicine vijaka i gumenih dodataka koje možete namjestiti sukladno dimenzijama svoje šake. Kad ne bi bilo plastike koja povezuje 'rogove' ovog gamepada, bio bi prilično sličan standardnim konzolaškim gamepadovima. Iako nam se u početku činilo da ga

R4 Force Feedback volan

Konačno, evo i Saitekovog Force Feedback volana. Po mnogima, riječ je o najnaprednijem uređaju te vrste na tržištu. Mi, naravno, pričama ne vjerujemo, sve moramo sami provjeriti... Kao i uz Cyborg, i uz ovaj volan dolazi inbus koji će vam na samom početku biti nužan za sastavljanje volana, a poslije za fina podešavanja volana i pedala. Volan se na stol pričvršćuje jednom stezaljkom, i odlično drži - bez straha da će se u ključnom trenutku otkvačiti. Moguće je podesiti nagib volana kao i otpor hoda papučica! Instalacija je relativno jednostavna, a svodi se na uključivanje uređaja u struju i spajanje na COM port računala te instalacije priloženog softvera. Inače, joystick rabi Microsoftovu Force Feedback tehnologiju koja je stabilna i odlično podržana u igrama. Uz joystick dobivate CD s ograničenim (demo) verzijam igara, no mi smo rad povrata iskušali i na ovima: Need For Speed 3, NFS: High Stakes Demo, Monster Truck Madness, Carmageddon 2, Midtown Madness. Doživljaj je bio odličan, vrlo sličan onome s Microsoftovim volanom, što ne začuđuje. Kada smo prije dva broja test volane, Microsoftov je za dlak bolji od Thrustmasterovog iak smo i na nj imali neke prigov nedostajao je mjenjač brzina. Saitek ga ima, i to prilično do koristan (NFS3). Kada sve zbr i oduzmemo, Saitekov volan j samom vrhu. Uzmemo li u ob cijenu od 1370 kn, što je više 30% jeftinije od usporedivih konkurenata (Microsoft i Thrustmaster), dvojbi ne bi sr biti. Ako smatrate Force Feed prevelikim luksuzom, preostaj običan R4 volan za 800 kn.

PROIZVOD	R4 FF volan
UVOZNIK	Zola (tel.6552 727)
ZA	•Cijena, podesivost, preciznost
PROTIV	•Nema pravog bund



ta 'greda' samo nagrđuje, već u prvim minutama igranja otkrismo njenu praktičnu namjenu: sada kontroler možete sasvim ugodno nasloniti na trbuh pa vam neće trnuti ruka, kao prije, uslijed višesatnog držanja gamepada u zraku. Pri raspoređivanju gumba, d-pada, thumbsticka, i ostalih izroda koji služe za kontroliranje mišićavog (ili kakvog već) junaka u igrama, Saitek je ostao vjeran svojoj krilatici: "za svaki prst po tri!" Te činjenice postajete svjesni čim prvi put uzmete kontroler u ruke jer svaki djelić plastike koji dodiruje vaše šake ili je pomičan ili na stisak odgovara klikom. Joystick ima ukupno 12 gumba, 1 analogni thumbstick kojim kontrolirate dvije osi, jedan digitalni D-pad s kontrolom za dvije osi te dvije posebne vrtilice za kontroliranje dodatnih dviju osi. Pa kome treba toliko gumba za kontrolirati običnu Laru? zapitat ćete se. Nikome, jer glavna namjena ovako široke lepeze gumbića nije kontroliranje 100 varijabli unutar jedne igre, nego kontroliranje normalnog broja varijabli unutar svih žanrova igara. Doista, detaljnom analizom samog kontrolera, zaključismo da može, bolje ili lošije, zamijeniti svaku vrstu igraćeg kontrolera. Rabite li ga kao normalni gamepad, na raspolaganju vam je klasični D-pad, iznimno ugodan za uporabu, te čak 9 gumba kojima se simultano možete poslužiti ne skidajući palac s D-pada. Odlična kombinacija za tučnjave i sportske igre te u posljednje vrijeme manje popularne klasične dvodimenzijske arkade. Cyborg može poslužiti i kao uspješna zamjena za volan. Oko lijevog gamepada nalazi se svojevrsno kolo volana kojim uspješnije nego što se na prvi pogled čini možete kontrolirati smjer automobila. Kako su u trkaćim igrama gas i kočnica često upravljivi putem analognih osi, njih u ovom slučaju kontrolirate thumbstickom. Za mijenjanje brzina poslužit će "tiptronic" gumbi namijenjeni kažiprstima. Ostaje vam još nekoliko programabilnih gumba za mijenjanje pogleda, trubljenje, pauziranje igre itd. Ni ljubitelji letačkih simulacija neće se osjetiti zapostavljenima uz ovaj čudovišni gamepad. Thumbstick će poslužiti kao minijaturni joystick, a prije spomenuti kotačići ('vrtilice') odigrat će ulogu kontrolora potiska i kormila. Prema našoj procjeni, gamepad je najuspješniji u arkadama i utrkama, lotačima predlažemo neki drugi alat (možda XSSF?).



PROIZVOD	Cyborg 3D Pad
UVOZNIK	Zola (tel.6552 727)
ZA	•Žanrovski univerzalan
PROTIV	•-

Ako vas ne zanima Force Feedback...

Thrustmaster Formula Charger

PROIZVOĐAČ	Thrustmaster
USTUPIO	Continuum (tel. 42 83 66)
CIJENA	nazvati
ZA	• kvaliteta izrade
PROTIV	• nema pedale
OCJENA	Pomalo zastario, ali zbog cijene još uvijek atraktivan proizvod

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Thrustmaster je u posljednje vrijeme sinonim za kvalitetnu igraću periferiju. Iako ga je po inovativnosti Saitek prešišao, kvaliteta je, barem kad je o ovom modelu riječ, još uvijek tu.

Na testiranje smo dobili jedan od slabijih Thrustmasterovih volana - model bez pedala za kontroliranje gasa i kočenja. Gas i kočenje kontrolirate popularno nazvanim tiptronic polugicama. Volan je napravljen od kvalitetne plastike, a samo kolo ima tri kraka - na njem su smještena dodatna četiri gumba kojima možete dodijeliti funkcije po želji. Volan na računalo spajate preko gameporta. Iznimno je robustan zahvaljujući čeličnoj osovini volana koja će izdržati i vaša najoštrija skretanja. Za maksimalnu kontrolu i preciznost moguće ga je, čak preporučljivo, učvrstiti za stol pomoću priložene stezaljke koja za maksimalan prihvat rabi načelo poluge. Uz volan dobivate i posebno izrađen softver za manipuliranje funkcijama pojedinih gumba da bi se osigurala maksimalna kompatibilnost s igrama. Opruga u volanu je prilično čvrsta, a hod volana iznosi oko 200 stupnjeva. Nažalost, ne dobivate uza nj nikakve bundlirane igre pa smo ga iskušali u igri Need For Speed 4 i - prilično smo uživali. ◀





Kad se naučite igrati preko tipkovnice, početno razdoblje privikavanja na volan je bolno

Game Card, što je to?

Thrustmaster ACM Game Card

PROIZVOĐAČ	Thrustmaster
USTUPIO	Continuum (tel. 42 83 66)
CIJENA	nazvati
ZA	• Mogućnost spajanja dvaju joysticka
PROTIV	• ISA, stari driveri, uskoro će biti neuporabljiva (kad nestane ISA porta)
OCJENA	Kartica koja će riješiti problem spajanja dvaju joysticka na računalo. I ništa više

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Zacijelo se pitate što se krije iza ovog imena? Je li to neka nova grafička kartica, specijalizirana za igre? Ili pak nekakva memorijska kartica s nekom genijalnom igrom na njoj... BLAAMM! (udarac urednika ručerdom u potiljak: Dosta trabunjanja, na posao!)

Game Card je prilično zastario komad hardvera, ali do određene mjere iskoristiv i dandanas. Nekoć davno su zvučne kartice bile ezoterija u svijetu PC-a, vrhunac zvuka bilo je pištanje PC speakera, a I/O kontroleri dolazili su na velikim karticama, a samo ponekad su imali i gameport na koji se mogao spojiti joystick. Tome se doskočilo razvojem Gamecardova, posebnih kartica čija je jedina korist bila spajanje joysticka na računalo. Kad su zvučne kartice i I/O kontroler preuzeli na se funkciju posjedovanja gameporta, ovaj je tip kartica postao nepotrebnim. Jedini način za njihov opstanak na tržištu je krcanje zanimljivim dodacima, za što je odličan primjer kartica koju opisujemo. Riječ je o ISA kartici koja na sebi ima dva gameporta i u najmanju ruku čudan regulator brzine računala. Teoretski, što se igra sporije odvija, pogotovo neka arkada, to je vaš mozak u stanju obraditi više informacija i odgovoriti povratnim informacijama. Primjerice, igrate li neku svemirsku pucačinu i nađete se pod kišom metaka i ostalog projektilskog oružja, daleko je veća vjerojatnost da ćete im uspjeti umaći ako se sporije kreću. Regulator brzine ima deset razina usporenja računala. Iako su driveri kartice u DOS-u (proizvedeni su 1996.), kartica radi i u Windowsima. Moguće je instalirati najviše četiri ovakve kartice u računalo. Nažalost, upitno je hoćete li moći instalirati ijednu jer ISA port sve više iščezava iz svijeta računala, a očekuje se njegovo 100%-tno odbacivanje u PC99 specifikaciji. ◀



TNT2, drugi pogled...

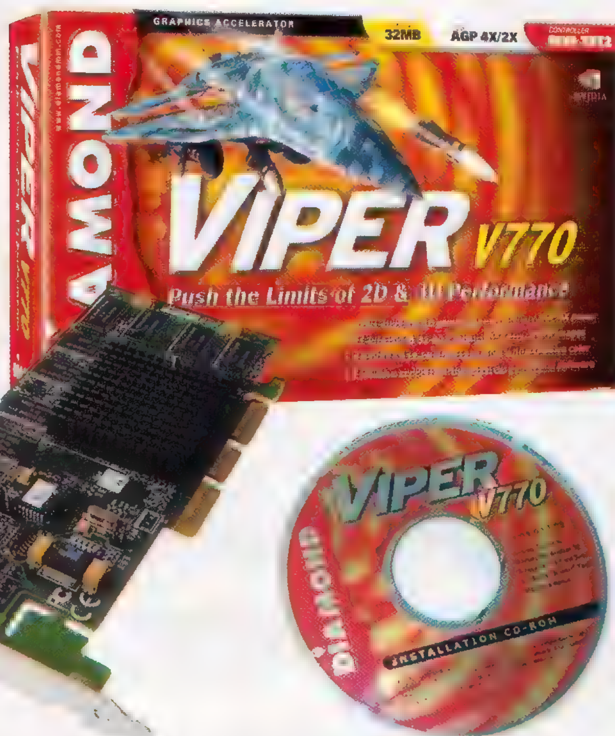
Diamond Viper V770

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

S Diamondovim proizvodima nikad nemamo problema, sva testiranja uvijek prolaze glatko pa je i njihova nešto viša cijena, po nama, itekako opravdana. Iako mrvicu kaska za Asusom, i Diamond je domaćem tržištu ponudio TNT 2 temeljenu karticu. Na samom kraju testiranja krenuli smo u Destruction test kojim se dokazuje prava kvaliteta izrade kartice. Bijasmo iznenađeni rezultatom!!

Na testiranje smo dobili OEM verziju Diamondove kartice, znači antistatičku, karticu i CD s driverima i softverom. Diamondova kartica na računalo se spaja preko AGP sučelja, a na sebi nosi 32 MB, kako se pokazalo, iznimno kvalitetne memorije. Nažalost, nema TV izlaza. Uz nju dolazi i zanimljiv softver. Svakako moramo spomenuti iznimne Diamondove drivere koji se kriju iza imena InControl Tools. Osim što je riječ o programčiću za manipuliranje Desktopom, ikonama, itd., riječ je i o moćnom tweaking utilityju. Novo kod utilityja je što po želji možemo pokrenuti 3D scenu koja zorno prikazuje određenu postavku koju želimo promijeniti i govori nam koliko se brzo stvar vrti s određenom opcijom uključenom ili isključenom (u FPS). Na ovaj način i potpuni početnici mogu uz malo volje namjestiti karticu do maksimuma. Kvaliteti slike ni u 2D-u ni u 3D-u nemamo što zamjeriti. U igrama se kartica ponašala vrlo korektno i radila sa svime što smo pokušali pokrenuti (NFS3, NFS 4, Q3 Arena, Q2, Expendable...). Po performansama je između Voodoo 3 2000 i Voodoo 3 3000 kartica. Kartica potpomaže Mpeg 2 dekompresiju. Htjeli bismo pohvaliti Diamond jer je na CD s driverima uvrstio i zoran DVD softver koji rabi hardversku akceleraciju kartice, što je prava rijetkost, jer inače proizvođači harvera štede na ovakvim sitnicama. Zgodan je i dodatni modul za MS Powerpoint koji vam omogućuje 3D tranzicije između slajdova. Za kraj testiranja odlučili smo proučiti kako će se kartica ponašati kada joj stisnemo gas do daske i natjeramo je da radi 'u crvenom'. Za overclockanje smo rabili program Powerstrip. Početna frekvencija bila je 150 MHz za memoriju na kartici i 125 MHz za sam čip. Nismo baš mnogo očekivali jer kartica nema aktivni cooler, nego samo pasivni. Započeli smo sa 155/135, onda smo povećali na 160/145, pa na 165/150 MHz. Hmm, ovo nam je već bilo čudno. Još uvijek radi, bez ikakvog 'tearinga'(deranja tekstura) ili smeća po ekranu. Imajte na umu da smo na svakoj brzini izvršili naš opsežni 3D Mark test u 1024x768 koji traje 15-ak minuta! Nevjerojatno, pa Viper Ultra TNT 2 dolazi s početnom frekvencijom od 175 MHz za memoriju i 150 MHz za jezgru. Nismo mogli izdržati, i na toj smo frekvenciji pokušali odvrtjeti naš 3D Mark. I uspjeli smo!!!! Nevjerojatno! Sada je jasno otkuda tako visoka cijena – nije se štedjelo pri izgradnji kartice. Nakon nekog vremena (90 min) rada na 175/150 odlučili smo se na totalnu perverziju od 180/160 MHz. Nažalost, ovo je bilo previše, i 3D Mark nam se zaledio. Ipak, rezultati overclockanja Viperice su nevjerojatno dobri! Zapamtite: ne postoje dvije identične grafičke kartice, i nitko ne jamči da će se vaša dati overclockati kao ova koju smo mi imali na testu. Overclockanje smo izvršili samo da bismo iskušali granice ove kartice. Nakon testiranja vratili smo je na njenu normalnu radnu frekvenciju da ne bi došlo do oštećenja ili gubitka podataka uslijed rušenja sustava.

Ako bismo izravno uspoređivali Diamondovu i Asusovu karticu temeljenu na TNT 2 procesoru, teško bismo dobili pobjednika. Cijena i mogućnosti idu na stranu Asusove kartice, no stabilnost u radu i kvaliteta drivera i dodatnih programčića je na strani Viperice. Također, Viperica je nešto brža i bolje se da overclockati do temeljne brzine Ultra TNT 2 kartica (što nismo očekivali ni u najboljem slučaju!). Također, tu je i puna verzija DVD playera! Što se nas tiče, prevagnula je Viperica, no ne smeta li vam mušićavost drivera, povremena blesiranja sustava i imate potrebu za TV izlazom / ulazom, za vas je pravi izbor Asusov model.





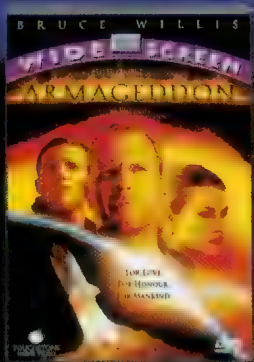
Famozni Diamondovi Incontrol 99 driveri. Ovako izgledaju i rade idealni driveri

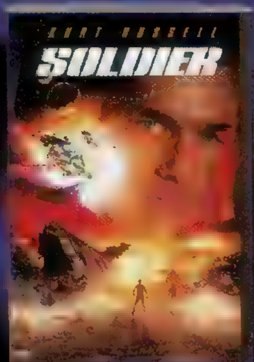


Odgledali smo Usual Suspects po 67. put ne bismo li se uvjerili u kvalitetu bundliranog DVD playera. Živio Keysey Soze.

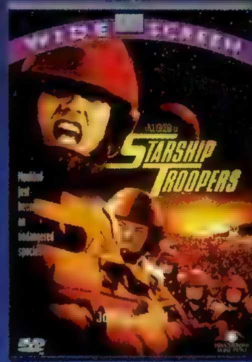
[illegible]	Diamond Multimedia
[illegible]	Info-Gama (tel. 3098-302), Autronic (6153-500)
[illegible]	1946 kn (Info-Gama); Autronic – nazvati!
[illegible]	**1693** kn (253 kune manje)
ZA	• Brzina, stabilnost, driveri
[illegible]	• Nema bundlea, nema aktivni cooler
[illegible]	Iznimno kvalitetna kartica koju se overclockanjem da ubrzati dodatnih 15-ak %.Odlično rješenje za one koji žele 3D zvuk, a Live! im je preskup

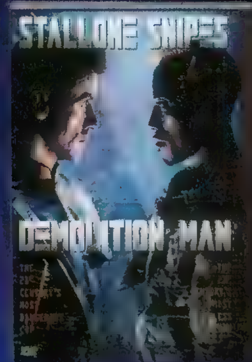
DIGITALNI VIDEO DISK - SVJETSKI STANDARD TREĆEG TISUĆLJEĆA...







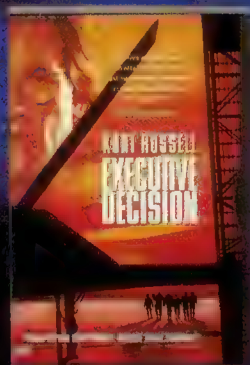






















NAJNOVIJA IZDANJA

DVD VIDEO ™

NAJBOLJI FILMOVI, BOLJI NEGO IKADA, OD SADA I U VAŠEM DOMU.

ISSA FILM VIDEO

DISTRIBUCIJA: ANTE GRUP d.o.o.
MAKSIMIRSKA 99, Zagreb, tel./fax: 01 / 216-943





DIVX JE MRTAV!

PIŠE Patrik Pencinger

Tehnofilima, DVD-ljupcima i svima koji imalo prate DVD tržište usta će se jamačno razvući u pobjednički smiješak! DIVX je ponuđen Amerima pod imenom enhanced DVD, ili poboljšani DVD. Srećom, marketinški trik je prozret i nakon godine životarenja izrod korporativnog načina mišljenja filmskih studija otišao je k vragu časnom kapitulacijom njegova najvećeg zagovornika i promotora te gotovo jedinog mjesta gdje se DIVX player mogao kupiti, megalanca trgovina tehnikom u Americi - Circuit Cityja. Mnogo govori i činjenica da im je onog časa kad je Circuit City objavio propast multimilijunskog projekta skočila vrijednost dionica, a povećale su se i prognoze za zaradu u tekućoj godini...



Pretpostavimo da nikada niste čuli za DIVX (Digital Video Express), vrstu DVD-a koji su na poseban način enkodirani. Svaki od njih se prodavao po cijeni od kojih 5 $, kolika je vani cijena rentanja filma (35 kuna, brrrr), i za taj ste novac mogli u razdoblju od 48 sati pogledati film koliko ste god puta htjeli. DIVX diskovi nisu kompatibilni s klasičnim DVD-ima, no DIVX playeri mogu i njih reproducirati. S druge strane, DIVX playeri su stotinjak dolara skuplji od 'Open DVD only' modela koji su kvalitetom usporedivi s njima. Uređaj vam mora biti spojen na telefonsku liniju pomoću koje komunicira s DIVX centralom prenoseći joj vrijeme gledanja pojedinog filma, koji film gledate; znači, stvara vaš svojevrsni korisnički profil zadirući na taj način u vašu privatnost. Ako nije spojen na telefon, ne radi! Inicijalno razdoblje gledanja od 48 sati započinje kada kupljeni DIVX disk stavite u uređaj i stisnete play. Imajte na umu da tijekom tih 48 sati film možete gledati koliko hoćete puta, ali samo u playeru u kojem ste ga 'načeli' ! Znači, ništa od posuđivanja kompićima. Nakon prva dva slobodna dana disk se zaključa. Sljedeći put kad ga stavite u uređaj, magična kutija dodaje 3 $ na vaš račun koji stiže jednom na mjesec, što vam otvara film na daljnjih 48 sati. Ako vam se neki film jaaako svidi, možete ga kupiti za 20 $ (što je više od cijene 99% DVD filmova koje možete naručiti Internetom s uključenom poštarinom). Zgodan način pražnjenje džepova nama filmofilima koji volimo jedan te isti film pogledati više puta ili frendovima demonstrirati one najatraktivnije scene koje najbolje zvuče u surroundu... Srećom, globalna svijest se pokrenula, na tisućama sajtova na Internetu i na povezanim newsgrupama (najbolja je alt.video.dvd ili alt.home-theater.misc koje prenosi domaći news server news.tel.hr) iskrsnulo je tisuće BAN DIVX znakova i logoa. DIVX je u prošloj godini uspio napraviti samo jedno, usporiti ionako strelovit rast popularnosti običnog Open DVD-a (otvoreni DVD), DIVX-u na pakost tako nazvanog. Osim toga, mnogi potencijalni kupci su bili potpuno zbunjeni i iz straha rata formata (VHS vs. BETA je odličan primjer) odlučili su sačekati da se situacija iskristalizira. Problem je u tome što su neke kompanije odlučile svoje filmove izdati prvo na DIVX-u, a nakon toga na DVD-u, dok su neke odlučile potpuno ignorirati otvoreni DVD sve u svrhu dodatne zarade. Sada im sigurno nije drago što su etiketirane kao mrzitelji DVD-a. Zanimljivo je kako je malo falilo da DIVX uspije. DVD je kao format usmjeren filmofilima i sveukupnom poboljšanju doživljaja filma koji uključuje obveznu Widescreen verziju filma i mnoge dodatke zanimljive filmofilima. DIVX je ciljao na mainstream publiku kojoj bi jeftinije bilo u mallu (šoping megacentri po kojima američka mlađarija provodi vrijeme - ako ne znate o čemu govorim, trkom do videoteke i pogledajte film Mallrats (Štakori iz šoping centra)) uz hranu uzeti DIVX disk koji je 4-5 puta 'jeftiniji' od običnog DVD.a, nego da nakon šopinga, a prije papanja, moraju još voziti i do videoteke. DIVX filmovi nisu imali dodatnih materijala, i nisu podržavali Widescreen!

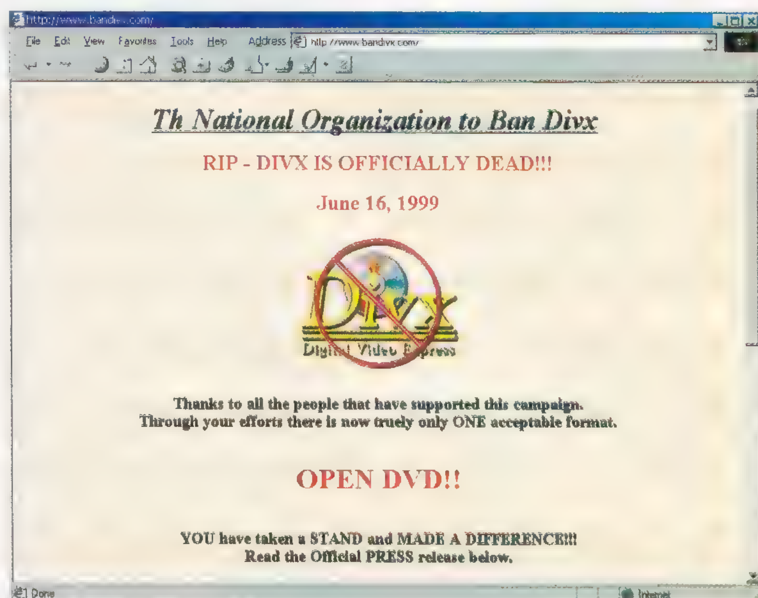
Što znači smrt DIVX-a? Mnogo, i mogu vam reći da je već u prvim danima samo jednog DVD formata, to itekako vidljivo. Naime, najavljeni su mnogi atraktivni filmovi i to upravo od kompanija koje su bile zagovornice DIVX-a. Znači, opstanak formata je osiguran, proizvođači potrošačke elektronike će nove DVD playere štancati u peterostrukim nakladama, što znači manju cijenu uređaja! Predviđa se da će ovogodišnja božićna shoppingmanija u Amera biti više nego ičim obilježena kupnjom velikog broja DVD reproduktora.



Službena verzija propasti DIVX-a je, kako oni kažu, nedostatak podrške od filmskih studija.



Circuit City je odustajanjem od DIVX-a barem djelomično povratio simpatije videofila koji su u njemu cijelu prošlu godinu vidjeli samog sotonu.



Okosnicu otpora DIVX-u na mreži predstavljale su web stranice www.bandivx.com. Navratite li na njih, čut ćete pobjedničku himnu 'Video Killed The Radio Star', ili u ovom slučaju DVD je ubio DIVX, hehe...

HELP LINE

S.O.S

Ovaj puta smo bili stvarno ažurni. Recenzije Star Wars Episode I: The Phantom Menacea i Aliens vs Predatora ste mogli pročitati mjesec dana prije izlaska spomenutih igara na tržište, a u trenutku kada spomenute igre možete kupiti u hrvatskim trgovinama, u Hackeru možete pročitati cjelovit prohod za The Phantom Menace i dragocjene savjete za AvP. Namjeravamo vas i dalje obasipati takvom pažnjom, a Denis Kovačić se i za ovaj broj potrudio odgovoriti na veliki broj vaših pitanja vezanih za (još uvijek) popularne avanture.

PIŠITE NAM

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa samozatajnim Denisom Kovačićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj redakciji polomila zube. Pisma nam šaljite:

POŠTOM "Janus-Press" d.o.o. (SOS) Petrinjska 11/IV, 10 000 ZAGREB

MAILOM janus@zg.tel.hr (u SUBJECT stavite SOS)

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

LBA 2

U LBA2 sam došao zajedno s Baldinom u njegovoj letjelici na planet Zeelich, no nestalo nam je benzina i srušili smo se na otočiću u blizini grada Otringal. Za povratak letjelice potrebno je gorivo (gazogem) kojeg ima u rafineriji na otoku Francos. Došao sam na otok, ali kako ući u rafineriju preko ograde i gdje je dizalo za spustiti se u under-gas?

Filip

Kreni prema rafineriji. Nećeš moći ući na glavni ulaz, zato potraži mjesto gdje je ograda malo oštećena, skoči na cijev pa preko ograde. Uđi u zgradu. Do kanistra ćeš se morati malo pomučiti. Kada uzmeš kanister s gorivom, izađi van iz rafinerije. Ogradu preskoči skačući po bačvama koje se nalaze blizu mjesta gdje si ušao (na lijevo). Dizalo se nalazi na platformi do koje dolaziš tankerom iz luke Francis.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Molim pomoć za igru STAR WARS: Rogue sqwadron. Naime, nikako mi na 4. nivou ne uspijeva srušiti Imperijinog hodača. Kada god ispucam kabel, ili se zabušim u njegove noge ili mi slika promijeni perspektivu te ne mogu nikako napraviti krug oko njegovih nogu da ih zavežem.

Unaprijed hvala!

Zlatko

Ovo možeš raditi s bilo koje strane hodača. Vozi uza nj i kada dobiješ poruku da ispališ harpoon, pritisni tipku za ispaljivanje sekundarnog oružja. Perspektiva slike će se promijeniti (tako mora biti), a ti najmanjom brzinom leti oko hodača negdje u visini sredine njegovih nogu. Moraš napraviti tri kruga oko njega. Ako ti je postojeća najmanja brzina prebrza, možeš voziti i s aktiviranim kočnicama.

X-FILES

Imam problema s igrom X-FILES. Zapeo sam već na prvom CD-u. Ne znam što sve trebam pokupiti u skladištu u kojem su bili Mulder i Scully u uvodu. Pronašao sam barut, krv i opušak. Razgovarao sam i s Wongom, ali je on otišao. Kad se god vratim u skladište, njega više nema. Kada odem kod šefa da mi pomogne na slučaju, on kaže da se vratim u skladište.

Unaprijed hvala!

Marin

Osim baruta, krvi i opuška, moraš pronaći i sanduke pokraj vratiju. Rabi "evidence kit" za skupljanje predmeta. Također pogledaj i bačve. Idi do ureda gdje je Skinner i stubama kreni gore. Ući ćeš u mračnu sobu. Upali bateriju i pronađi šipku. Otvori njome jedan od sanduka. Ponovno rabi "evidence kit". Izađi na stražnja vrata skladišta. Idi do čovjeka, pokaži mu značku i sve ga ispitaj (ikone s vrha ekrana dovuci do njegove face). Vrati se i razgovaraj sa Skinnerom (ne zaboravi ikone u vrhu ekrana). Izađi na prednja vrata. Ponovno razgovaraj sa Skinnerom. Vidjet ćeš crni Sedan. Kreni prema njemu i kamerom snimi registarske pločice. Idi u laboratorij.

SANITARIUM

Pišem vam jer sam zaglavio u Sanitarumu na drugom CD-u, poglavlje "The Hive". Došao sam do "strange bug machine" s kojom bih trebao ugasiti vatru, ali ja nikako ne mogu pogoditi kombinaciju pa bih vas molio da mi odgovorite kako to napraviti.

Ante

Kombinaciju rješavaš na sljedeći način: zelene tipke na leđima bube služe za položaj krila (ima ih tri). Dolje su dvije, kojima radiš kombinacije boja. Rabi različite kombinacije tipki da bi dobio kombinacije identične onima s lijeve strane. Kada zadana kombinacija odgovara tvojoj, povuci polugu do one kombinacije koji si složio i pritisni sive tipke koje se nalaze dolje desno, a zatim tipku iznad bubine glave. Ponavljaj to dok sve kombinacije ne budu podešene, što će na koncu rezultirati zatvaranjem vratiju ložišta.

Zapeo sam na drugom nivou Sanitariuma. Pokupio sam sve moguće stvari i ipak ne mogu naći kombinaciju za lokot.

Ivan

Šifra je 451.

GRIM FANDANGO

Igram Grim Fandango i zapeo sam na prvom CD-u. Nekog kostura sam polio cementom, pokvario one cijevi od pošte, lokot onih vratiju otvorio, a čovjek zadužen za cijevi nije ih dobro zatvorio. Što dalje moram učiniti?

Dino

Dok je domar kod cijevi, trebao bi se zapaliti. Uzmi aparat za gašenje požara i ugasi ga. Izađi iz sobe i ponovno se vrati u nju. Uđi u prostoriju gdje je stroj i gurni probušenu karticu u crvenu cijev. Klijentici reci:"Excuse me, but I have to go straighten this mess out." Idi u Donov ured. Završit ćeš zatvoren u Glottisovom uredu. Pokucaj na vrata i razgovaraj sljedećim rečenicama: "I'm thinking about getting out and getting even. That's it.", "The DOD runs a crooked game, and I intend to prove it.", "I'm gonna blow the lid off this place.". Salvador će te odvesti u svoj tajni stožer.

Zapeo sam u Skamenjenoj šumi. Vratio sam srce Glottisu i otišao do drveta s pumpama. Nisam znao kako da ga srušim, pa sam pješice došao do gorućih dabrova i ubio ih. Ne znam što da radim.

Robert

Pomoću "tački" moraš podesiti stroj, tako da pumpe na svakoj strani istovremeno rade. Pumpu sinhroniziraš prelazeći tačkama po cijevima koje vode do pumpi. Ako sve dobro napraviš, cijela konstrukcija će se početi tresti. Isključi stroj, Glottis će se popeti, a ti ga ponovo uključi. Izađi iz vozila i uzmi znak. Nosi ga do šume na lijevoj gornjoj strani ekrana. Kada god zabiješ znak u zemlju, strelica će se okrenuti i pokazivati u određenom smjeru, tj. tamo gdje ga trebate odnijeti. Nosi ga i svako malo ga zabij u zemlju da vidiš kamo treba ići dalje. Kada ga zabiješ u pravo mjesto, otvorit će se spilja. Uđi unutra, idi do znaka i malo ga protresi da bi dobio ključ. Vrati se do vozila i idi do dabrova. Ključem otvori vrata, uđi u vozilo i kreni naprijed.

BROKEN SWORD 1

Imam problem s igrom Broken Sword 1. Došao sam u Irsku, pričao s konobarom, popravio mu stroj za pranje čaša, uzeo dragulj i sreo s Kanom. Ne mogu ući u dvorac zbog jarca. Kako ga se riješiti?

Ivan

Kreni prema ljestvama. Jarac će te oboriti na pod. Kada krene natrag, pomakni šipku (pole) ulijevo. Sada možeš slobodno sići ljestvama.

THE CURSE OF THE MONKEY ISLAND

Imam jedan problem u igri Curse of Monkey Island. Na 4. nivou kada u "jar" uđu krijesnice, ne mogu ga poklopiti. U Hackeru piše da poklopac trebam dlijetom izbušiti. Gdje i kako?

Bojan

Poklopac trebaš izbušiti škarama ("scissors").

Imam jedan problem u igri The Curse of Monkey Island. Zapeo sam na prvom CD-u, u drugom dijelu "The Curse Gets Worse". Kada sam otišao do frizera, ne znam kako skinuti škare s plafona. Skoro sam sve pokušao, ali bezuspješno. Nadam se da ćete mi pomoći.

Robert

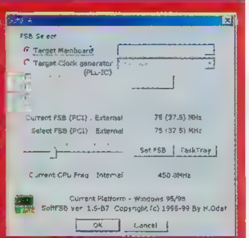
Stavi bube ("lice") na češalj. Kada Rottingham pobjegne, sjedni na stolac i razgovaraj s Hagginsom. Rabi ručku ("handle") jedanput i uzmi držač papira ("paperweight"). Kad Haggins ode, stiskaj ručku sve dok ne budeš u dosegu škara - uzmi ih.

OVERCLOCKIRANJE BEZ PRTLJANJA PO BIOSU

? O.K., imam jedno pitanje, za koje i sam mislim da je prilično glupo, no nešto sam načuo, a i malo sam sam razmišljao, pa ga eto postavljam vama u nadi da ću dobiti odgovor. Zanima me može li se nekako overclockati procesor bez prtljanja po matičnoj ploči, pa čak i bez prtljanja po BIOSU, putem Windows baziranog utilityja. Je l' glupo, a? Nemojte me samo pokopati..

Lovro

! Pitanje uopće nije glupo, štoviše, iznimno je zanimljivo. Pošli smo putem glasina na mreži i nakon pročitanih nekih tekstova na posebnim sajtovima posvećenim overclockanju (www.overclockin.com i slični) naišli smo na odličan programčić koji dopušta upravo to o čemu spominješ, overclockanje bez prtljanja po BIOS-u! Čak i na matičnim pločama na kojima je za promjenu frekvencije potrebno premještati jumpere! Programčić se zove SoftFSB i odlično radi. Doduše, samo na ograničenom broju matičnih ploča. Programčić možete naći na adresi http://www.h-oda.com/, a radi sa svim najpopularnijim matičnim pločama uključujući i Abitove i Asusove modele! Iskušali smo ga na Asus P2B i Celeronu 400A koji smo overclockali na 450 MHz.



Sve nam se više čitatelja obraća s pitanjima vezanim uz DVD i gledanje filmova na kompjutoru. Čini se da je promocija ove odlične nove tehnologije bila pun pogodak. Osim DVD-a, muče vas problemi oko nadogradnje koji, vjerujemo, da su sada itekako aktualni jer je završila školska godina i roditelji vas žele nagradili za postignuti uspjeh. Zar ne?

BEZ PANIKE

PIŠITE NAM

Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Hackerov hardveraški tim odgovara na vaše upite!

POŠTOM "Janus-Press d.o.o."
(BEZ PANIKE)
Petrinjska 11/IV,
10 000 ZAGREB

MAILOM janus@zg.tel.hr
SUBJECT: BEZ PANIKE)

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku BEZ PANIKE u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

BOK!

? Imam GSM aparat Nokia 6110 (znate, onaj koji ste opisali prije kakvih godinu dana...), i problem nastaje kada ja i kompić 'oćemo odigrati malo Zmije (op.ur. – to je igra ugrađena u mobitel) u mreži. E, pa stalno nam se prekida igra porukama da je jedan pobijedio iako se nismo zabili jedan u drugoga niti se zabili u zid? U čemu je problem, jesmo li nešto krivo postavili?

Saki

! Problem je vrlo jednostavan. Kako smo i sami iskusili, dvije Nokie moraju biti vrlo blizu (10 cm) i IC portovi im moraju biti upereni jedan prema drugome želite li uspješno dethmatchirati. Zadovoljstvo koje se postiže pobjedom u dethmatchu mjerljivo je s onim u mrežnoj pobjedi u Quakeu 3 ili Need For Speedu 4.

KOLIKO BRZO SVE TO RADI?

? Bok! Opsjednuta sam brzinom svog kompjutora, i stalno nešto tweakam ne bi li sve radilo brže i bolje. Zanima me mogu li kako konstantno pratiti performanse računala u svakodnevnom radu, jer ne vjerujem benchmark programima!!

Zečica

! Postoji odličan programčić upravo za to što tražiš, zove se System Monitor, i dolazi zajedno s Windowsima (tko bi rekao...(). Naći ćeš ga pod Start-Programs-Acessories-System Tools- System Monitor. Pomoću njega je moguće simultano mjeriti više aspekata aktivnosti tvog računala. Sve je podijeljeno po kategorijama. Moguće je izabrati tri vrste grafičkog prikaza aktivnosti kompića, kao i mijenjati učestalost obnavljanja grafičkog prikaza.

BOK.

? Opet ja. Imam jedno kratko pitanje. Imam DVD 5x i dxr3 karticu. Kada na S-VHS izlaz na kartici spojim kabel SVHS-CHINCH konverter i onda sve to na TV, pojavi mi se slika na televizoru, ali je nekako preveć gore. Kako je mogu malo spustiti? Gledao sam po opcijama, ali kod položaja slike te opcije vrijede samo za monitor. Help! Utječu li postavke monitora (refresh rate, rezolucija) na sliku na TV-u.

Unaprijed zahvalan i u iščekivanju odgovora, Kristijan.

! Hmm, i drugi su nam se javljali sa sličnim problemom, ali moramo priznati da nismo uspjeli pronaći rješenje. Postavke monitora i grafičke kartice nemaju nikakve veze sa slikom na TV-u ako je dobivaš preko Encore Mpeg 2 dekompresijske kartice. Ako sliku na TV-u dobivaš putem TV izlaza na grafičkoj kartici, a kartica ima samo jedan DAC (digitalno analogni konverter), refresh rate na monitoru mora biti 50 tj. 60 Hz da bi televizor uspio prikazati sliku.

POZDRAV HACKEROVCI !

? Po prvi put vam pišem i malo se zagledao u subject BEZ PANIKE ... hmmm ... zanimljivo... ali ja stvarno trebam rješenje jednog problema zbog kojeg ne prestajem paničariti. Evo u čemu je problem. Skoro svaka igra (zapravo 80% njih) mi se zamrzava tijekom igranja. Neke od njih koriste Direct3D, pa sam prvo mislio da je to radi toga, ali zamrzavaju mi se i u Software Rendering modu. Nanovo sam nasnimio Windowse 98 - to nije riješilo problem, nabavio sam nove drajvere - to nije riješilo problem, a niti driveri koji su uključeni u Windowse 98 ne mijenjaju stvar. Moja konfiguracija je: Pentium 166 MMX, 32 MB RAM-a, S3 Virge 4MB (PCI 325), Windows 98, [ostalo pretpostavljam da je nevažno]. Želio bih također nadograditi računalo novom ili rabljenom grafičkom karticom. Je li bolje rješenje Voodoo 2 Banshee ili Matrox G200 (ako postoji u PCI izvedbi) i koje su cijene? Hvala unaprijed. Bok !!!

Radovan Iz Varaždina

! Najvjerojatnije ti je memorija ili matična ploča ili nešto treće neispravno kad ti nijedan pokušaj reinstalacije softvera nije urodio plodom. Nadam se da ti još nije isteklo jamstvo... Tvom računalu dobro bi odgovarala Voodoo 2, Voodoo 2 Banshee ili čak Voodoo 3 grafička kartica. Sve tri dolaze i u PCI inačici.

BOK!

? Koju 3D ubrzivačku karticu preporučujete za ovu konfiguraciju (do 2000 kuna): P2 300, 64 RAM, 56kbps modem, 36x cd-čitač.

Martin Pintarić,Ivanec

! Predlažemo ti Diamond Viper V770 ili Asus Riva TNT2 V3800 ili pak Voodoo 3 3000. Sve tri kartice pružaju vrhunske performanse, a unutar su cjenovnog okvira koji si zadao.

KVAR ILI NEZNANJE

? Imam jedan problem. Kada palim kompjutor prije ulaza u Windowse, javlja mi: " Invalid system disk. Replace the disk and then press any key.", ali diskete ni CD-a nema u kompjutoru. Ali kada stavim disketu i stisnem enter ili space, javlja mi: "Non-system disk error. Replace the disk and strike any key when ready." Nikako ne mogu ući u Windowse, ni išta učiniti. Imam još jedan problem. Na D: disku (hard disku) kada zbrojim zauzetu i neiskorištenu memoriju, zbroj je mnogo manji od kapaciteta diska. Fali oko 500 MB. Unaprijed hvala!

Lovre iz Splita

! Moguće je da ti se dogodila havarija glavnog tvrdog diska. Stvar je prilično složena: ako ti se oštetio dio hard diska gdje se nalazi FAT tablica, u najboljem slučaju samo si izgubio podatke, a u najgorem možeš se pozdraviti s njime. Zbroj 'zauzetog' prostora i slobodnog prostora na disku ne daje ukupni kapacitet zbog parazitske pojave do koje dolazi zbog načina zapisivanja podataka na disk. Naime, podaci se na disk zapisuju na clustere, tj. komadiće diska veličine 4 KB (FAT32) ili veće ako imate FAT16. Veličina clustera ovisi i o veličini tvrdog diska, ili točnije o veličini particije. Recimo da neka datoteka zauzima 1 byte. Ona zauzima cijeli cluster, tj. na jednom clusteru ne mogu se nalaziti dvije datoteke. Dolazi do pojave slackspacea, tj 3999 bytea clustera se ne može iskoristiti. E, sad, svaka datoteka stvara manju ili veću količinu slack spacea, od 0 do 3999 bytea (u idealnom slučaju sa FAT 32 datotečnim sustavom, a i do 31999 bytea u nekim slučajevima). Ako imate 50000 datoteka na disku i svaka radi malo slacka, u prosjeku 2000 byteova, jednostavnom računicom dolazimo do brojke od desetak MB. Ponekad slack space zna narasti i do par stotina MB, npr. Carmageddon je imao nekoliko tisuća malih datoteka čiji je zbroj iznosio 350 MB, a zauzimale su oko 850 MB diska!!!!

PROBLEM S ORIGINALNOM IGROM

? Imam jedan problem. Prije nekoliko dana sam kupio u Algoritmu igricu Half-Life. Instalirao sam je, ali kad je želim pokrenuti, napiše mi poruku: "Please type in the CD key displayed on the Half-Life CD case". Ne znam što trebam napisati. Inače, imam Pentium 200MMX 32 MB RAM WIN 98, a na kutiji piše da je minimalna konfiguracija Pentium 133+ 24 MB RAM WIN 95/98. Molim Vas da mi pomognete.

! Kako bi igra bila sigurna da imaš originalnu verziju, moli te da joj kod instalacije upišeš serijski broj igre koji se nalazi na kutiji CD-a. Samo to. Ugodno igranje....

DVD

? Kupio sam P2 333 MHz itd. s DVD-om, ali nemam DVD software, tako da ga uopće ne mogu rabiti. Možete li mi reći gdje ga mogu kupiti u Zagrebu, nitko ne zna.

Unaprijed hvala, Borna iz Zagreba

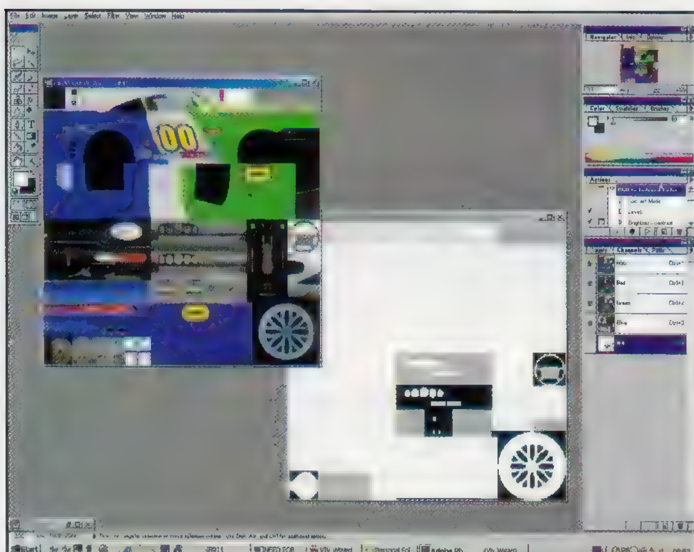
! Predlažemo ti dva programa. Prvi je **Xing DVD player**, a možeš ga naći na web stranicama ove tvrtke, **www.xing.com**, odakle možeš downloadati pokusnu verziju i poslije ga kupiti preko Interneta ako zadovoljava tvoje potrebe. Drugi program našeg izbora je **PowerDVD**, čija je matična web stranica **www.cyberlink.com**.

Need For Speed GOODIES

Nakon višemjesečnog planiranja konačno smo napravili dodatak za sve ljubitelje Need For Speed serijala. Čitajući ovaj članak, naučit ćete dosta o Need For Speed igrama, ali i otkriti mnoge tajne. Po strukturi su NFS 3 i 4 prilično slični, tako da većina savjeta vrijedi i za jedan i za drugi nastavak.

Novi automobili

Ovaj će članak biti popraćen i dodatkom na Hackerovom ovomjesečnom CD-u pa ćemo vam odmah na početku nabrojati, opisati i objasniti svrhu ondje zastupljenih sadržaja. Glavninu prostora na CD-u posvećenu Need For Speedu zauzimaju dodatni automobili za Need For Speed 3: Hot Pursuit. Na Internetu postoji mnoštvo automobila raspoloživih za downloadanje, no pokušali smo vam odabrati neke od zanimljivijih. Automobila je četrdesetak, a zajedno s onima koje ste dobili s igrom bit će ih 50, što je, nažalost, gornja granica koju postavlja igra. Kod instalacije dodatnih automobila znaju nastupiti različiti problemi, od smještanja u krivi direktorij do konflikta serijskog broja automobila, ili nedopuštenog imena direktorija u kojima su smješteni dodatni automobili. Odvažite li se raditi vlastiti automobil, znajte da ime direktorija u koji ćete ga smjestiti mora imati četiri slova (broja). Dakle, sve smo te moguće probleme uklonili i stvorili vam potpuno bezbolnu instalaciju novih automobila. Jedini eventualni input s vaše strane je upućivanje samoekstrahirajuće datoteke u vaš Need For Speed 3: Hot Pursuit direktorij i odgovarajući poddirektorij ako instalirate igru u neki drugi direktorij, a ne onaj što vam ga nudi instalacija (C:\Program Files\Electronic Arts\Need For Speed 3\GameData\CarModel). Čim raspakirate automobil, pokrenite igru i uživajte! Sličnu stvar učinili smo s dodatnim automobilima za Need For Speed : Road Chalenge. Direktorij u kojemu su bili automobili je: C:\Program Files\Electronic Arts\Need For Speed Road Challenge\Data\Cars. Zbog vremenskih okvira, uspjeli smo pribaviti samo nekoliko automobila za NFS 4, no budete li zainteresirani za još, bit će ih na idućim CD-ima.


Evo nas s teksturom u Photoshopu. Otvorili smo poseban prozor za Alpha Channel



Nakon mukotrpnog retuširanja dobili smo nešto bolje od one odvratne šarene teksture

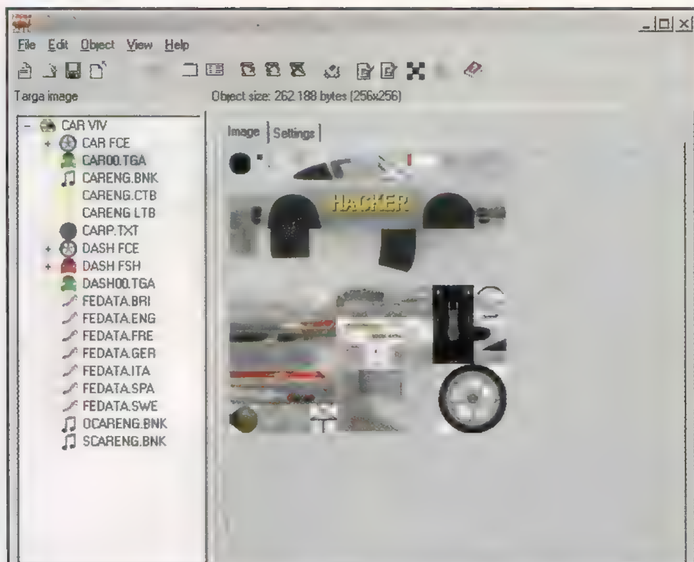
Goodies

Osim automobila, spremili smo vam mnoge zanimljive programčiće vezane uz Need For Speed. Radi vaše komocije, samoekstrahirajuću datoteku u kojoj se nalaze podesili smo tako da vam se raspakira na Desktop. Kod većine računala Desktop je smješten u direktorij C:\Windows\Desktop, na koji smo usmjerili samoekstrahirajuću datoteku. Ako su vam prozori u nekom drugom direktoriju, imajte to na umu i na odgovarajućem mjestu upišite pravilnu putanju. Ako je sve prošlo po planu, na Desktopu bi vam se morao pojaviti direktorij imena NFS Goodies. Krećemo u istraživanje njegove strukture. Uočit ćete tri poddirektorija. U prvom, nazvanom NFS 4 Cheat, nalazi se config.dat datoteka koju valja premjestiti u direktorij C:\Program Files\Electronic Arts\Need For Speed Road Challenge\SaveData želite li na bezbolan način pristupiti svim stazama i svim bonus automobilima u četvrtom NFS-u (prava stvar za ljenčine). Naravno, prije toga



Mala škola Wivwizarda

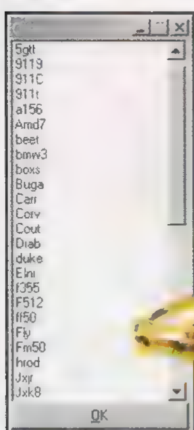
Vivwizard je odličan programčić koji je prvi objedinio manje-više sve potrebne funkcije za stvaranje i dorađivanje jednog auta za NFS 3, tj. 4, najnovijoj inačici kojom se sada bavimo. Zapravo, riječ je o vrlo moćnoj ljuski koja sama po sebi dopušta editiranje mnogih pojedinosti na automobilu, ali i suradnju s vanjskim programima. Mi smo, primjerice, za uređivanje slika rabili Photoshop, no sasvim će dobro poslužiti i moćan shareware programčić PaintShop. Moguće je postaviti preglednik 3D .Fce datoteka, posebni hexeditor itd. Kod uređivanja automobila s ovim programom nema potrebe za ručnim raspakiravanjem i zapakiravanjem .viv datoteka jer on sve to čini dinamički! Odlična ideja! Uporaba programa je nevjerojatno jednostavna. Pokazat ćemo vam, primjerice, kako promijeniti odvratnu teksturu na Bonus Porscheu 911. Prva stvar nakon pokretanja Vivwizarda je odabir .viv datoteke koju želite editirati. (Stvarate li novi automobil od nule, valja importirati sve potrebne datoteke komandom Object-Import.) Imajte na umu da se svaki auto u NFS 3 i 4 zove istim imenom, car.viv, a razlikuje se samo po direktoriju u kojem se nalaze. Need For Speed 4 čuva aute u **Data\Cars** direktoriju. U poddirektoriju **B911** nalazite car.viv datoteku s Porscheom kojeg želimo mijenjati. U lijevom prozoru je popis datoteka koje su bile zapakirane u car.viv - a sve su bitne za auto. Npr. Car00.tga je glavna tekstura koja se lijepi za auto. TGA format je uzet kako bi se, osim osnovnih kanala boja (RGB), mogla podešavati i prozirnost teksture (tzv. Transparency map). Vareng.bnk je zvučni uzorak motora. Carp.txt je skupina vrijednosti čijom promjenom mijenjate performanse automobila. Dash*.* datoteke vezane su za unutrašnjost kabine itd. Nas ponajprije zanima glavna tekstura auta. Načinite klik na Car00.tga, potom na Object-Export, i snimite sliku na neko pogodno mjesto te je otvorite u nekom programu za uređivanje slika, mi smo se poslužili Photoshopom, i ondje uredite teksturu po želji. Primjećujete li tzv. Alpha Channel? Ovdje intenzitet crne određuje prozirnost, tj. ako je dio potpuno crn, dio teksture iznad njega bit će nevidljiv, a ako je bijel, bit će 100% vidljiv. Upravo smo modificiranjem Alpha Channela postigli da se Hackerov logo tako jasno vidi! Nakon editiranja snimite sliku pod istim imenom, također u .tga formatu, te je importirajte u Vivwizard. Ako ste zadovoljni, možete je zapakirati ponovno u originalnu .viv datoteku koju igra rabi. Pokrenite igru i divite se promjeni koju ste napravili. Naravno, sjetite se backupirati originalnu teksturu zaključite li da niste umjetnički nadareni i da vam se prva više sviđala...



▲ **Još samo valja pokrenuti Need For Speed i uživati u onom što smo stvorili**



▲ **Primjećujete li kako je auto crn zbog postava prozirnosti. Ipak, tu je naš logo, hehe**



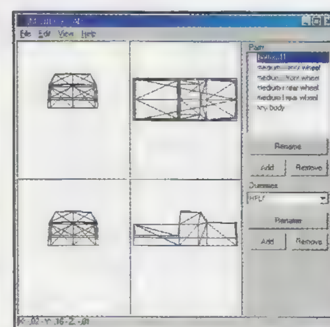
◀ **Ovim programčićem riješili smo brojne probleme na koje smo naišli kod kompiliranja auta za NFS 3**



backupirajte staru datoteku config.dat!! Na identičan način omogućena je uporaba cheatova. U zipu imena *enablecht.zip* nalazi se config.dat koja to omogućuje. Za popis cheatova pogledajte posebni okvir. U direktoriju NFS 3 driveri potražite drivere! Često nam se javljaju čitatelji s problemima vezanim uz Need For Speed 3 i njihovu grafičku karticu. U ovom direktoriju možete naći skupinu službenih i neslužbenih drivera koji bi morali otkloniti sve probleme vezane uz nekompatibilnost. Ističemo zakrpu za Voodoo 3 kartice i drivere koji umjesto zastarjelog DirectX-a 5 rabe novi 6.1 te uvelike ubrzavaju i vizualno poboljšavaju Need For Speed 3, pogotovo na Voodoo 2 i 3 te TNT i TNT2 karticama! Uza svaki paket drivera, dolaze upute u obliku txt datoteke koja vam pobliže objašnjava instalaciju koja se u većini slučajeva svodi na kopiranje datoteka u naznačeni direktorij. U direktoriju Vivwizard smješten je istoimeni programčić. Dobio je ime po.viv datotekama u kojima su zapakirane datoteke od kojih se sastoji pojedini automobil. Riječ je o najnaprednijem uređivaču Need For Speed automobila. Napominjem da je riječ o verziji 0.8 (build 299) koja omogućava editiranje automobila samo za Need For Speed 4. U posebnom okviru naučite više o ovom odličnom programčiću! Carcad je programčić koji služi za editiranje .FCE datoteka. Iza ekstenzije .FCE kriju se 3D modeli automobila u Need For Speedu. Iako je ovo najnovija verzija programa, još uvijek ne dopušta uređivanje modela iz Need For Speeda 4, nego samo onih iz Trojke. Ovdje u pomoć uskače programčić fce3to4 pretvarajući modele iz Need For Speeda 3 u one kompatibilne s Četvorkom. Tako možete u Carcadu izraditi model novog automobila i ovim ga programčićem jednostavno pretvoriti u kompatibilan model. Do .FCE datoteke određenog auta možete doći raspakiravanjem car.viv datoteke priloženim programčićem Vivextractor, ili programčićem Vivwizard. Cartool je još jedan u nizu programa za editiranje Viv datoteka. Ovaj je kompatibilan s datotekama iz NFS 3, po nekima - bolji od Vivwizarda. Prosudite sami. Demohack.zip datoteka sadrži mali batch programčić koji vam omogućuje u demo inačici NFS četvorke vožnju po stazi Route Adonf Ferarrijem 550 Maranellom. FCEview je preglednik .FCE datoteka. U direktoriju Goodies naći ćete još Fedata editor i Fedataex programe koji također služe editiranju NFS automobila te dvije tekstualne datoteke koje vam pobliže objašnjavaju strukturu fedata.* i *.fce datoteka ako se želite upustiti u koštac s njima pomoću heksadecimalnog editora. Predlažemo vam da proučite našu malu školu Vivwizarda i da nam pošaljete automobile koje ste doradili i uredili, možda padne i koja nagrada ako se urednik smiluje, nikad se ne zna...



▲ **Porsche na svom omiljenom mjestu, pokraj Spirit Fallsa u Dolphin Cove stazi**



▲ **Skoro kao pravi CAD. Moš' mislit...**

NFS Cheatovi

Cheat	Funkcija
TP 00-15	Vozite kao neki od normalnih automobila
ACAR	Bonus Automobil
BCAR	Bonus Automobil
CCAR	Bonus Automobil
DCOP	Bonus Policijski Automobil
ECOP	Bonus Policijski Automobil
FCOP	Bonus Policijski Automobil
CARS	Svi automobili
TRACKS	Sve staze
GOFAST	Nadogradnja motora (auto je brži)
MONKEY	Nadogradnja automatskog mjenjača
MOON	Smanjena gravitacija
MADLAND	Pojačani i ubrzani protivnici
BUY	Besplatno kupovanje auta
UP0	Poništava nadogradnje
UP1	Prva nadogradnja
UP2	Druga nadogradnja
UP3	Treća nadogradnja
GATES	Lova do krova
ALLTIERS	Omogućuje vam sudjelovanje u svim granama natjecanja

Aliens vs Predator

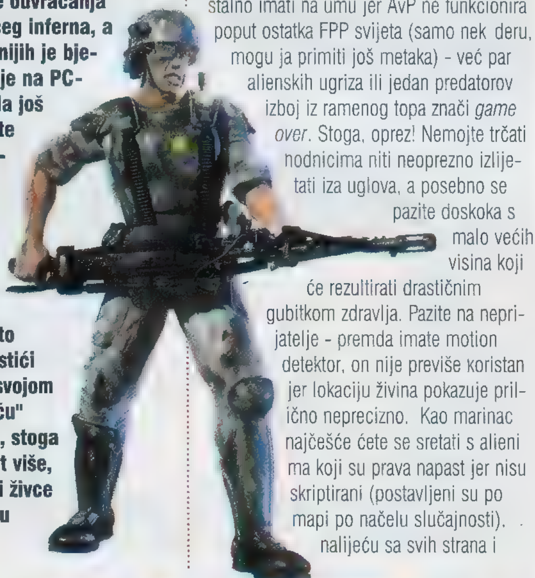
Kučka se vratila i što sad? U trenutku čitanja ovog broja igru ćete moći kupiti u hrvatskim trgovinama softvera, a mi smo vam pripremili dragocjene savjete za lakše snalaženje u predivnom i opasnom svijetu AvP-a u kojem opasnost vreba iza svakog prolaza.



Za brzo vađenje iz kriznih situacija najbolje su granate iz pulsne puške

PIŠE **Krešimir Lauš**

Pred nama su odvratno vrući i sparni dani... Nesumnjivo, očekuje nas navala znoja, gužvanje po krcatim tramvajima prepunim mlomirisa; jednom riječju, pakao na zemlji. Da biste izbjegli ili barem malo ublažili ove tegobe, većina vas će zaprašiti na more i namakati se u mlačnoj slanoj vodici, što je itekako dobar način da se zaboravi na vrućine. No postoje i neke druge metode odvraćanja misli od predstojećeg inferna, a jedan od najefikasnijih je bjesomučno iživljavanje na PC-ima. Da bi stvar bila još bolja, dok ovo čitate izlazi (ili je već izašao) dugo očekivani (i unaprijed recenzirani AvP) ! No, kako je igra prilično teška, ako se ne igra na pravi način, umjesto željenog efekta postići ćete obrnuti. AvP svojom težinom i "realnošću" lako izludi čovjeka, stoga vam nudimo savjet više, da ne biste izgubili živce i dobili hipertermiju organizma.



Marinac

Svi već znate da je AvP sastavljen od gotovo tri različite igre. Stoga se ni u ovdje, nažalost, ne možemo odvojiti od stare priče: donosimo vam savjete za svaki lik posebno. Iako je to možda pomalo suhoparno i šablonizirano, ipak je najpreglednije. Stoga, *here we go* s marincem. Kao što je već bilo rečeno u recenziji, marinac je običan čovjek, bez nekih specijalnih fizičkih osobina. Igrajući, to morate stalno imati na umu jer AvP ne funkcionira poput ostatka FPP svijeta (samo nek deru, mogu ja primiti još metaka) - već par alienskih ugriza ili jedan predatorov izboj iz ramenog topa znači *game over*. Stoga, oprez! Nemojte trčati hodnicima niti neoprezno izlijetati iza uglova, a posebno se pazite doskoka s malo većih visina koji će rezultirati drastičnim gubitkom zdravlja. Pazite na neprijatelje - premda imate motion detektor, on nije previše koristan jer lokaciju živina pokazuje prilično neprecizno. Kao marinac najčešće ćete se sretati s alienima koji su prava napast jer nisu skriptirani (postavljeni su po mapi po načelu slučajnosti). nalijeću sa svih strana i užasno su brzi. Njihova brzina i pentranje po zidovima je zapravo njihovo najveće oružje pa morate stalno motriti i na okolne zidove i na strop. Najbolje ćete proći spazite li ih izdaleka i odmah počnete derati iz oružja po njima jer im ne treba mnogo da odapnu. Pokušajte ih ciljati u glavu (najveća meta) jer će tako odmah krepati, dok ih pogotci u šape, noge i rep samo ljute, i dalje su u stanju kretati se i ubijati. No, i kada su daleko od vas, oprez, jer su sposobni za strašan skok kojim u pola sekunde prelaze nekoliko metara. Na velikim je udaljenostima vrlo koristan i bacač granata iz standardne pulsne puške jer ima odličan domet i razuman udarni val koji vas neće opeći. Ako ih ne uspijete *skeljiti* na daljinu i oni vas se dočepaju, nemojte gubiti vrijeme na vrludanje pogledom, što prije počnite trčati prema otvorenom prostoru, a posebno izbjegavajte slijepe ulice i *ćoškove*. U protivnom ćete biti blokirani, a alieni će se popeti na strop i srediti vas. Ipak, mahnito traženje mete i brzi pokreti mišem će često biti nužni pa je zgodno u opcijama namjestiti maksimalnu osjetljivost miša! Kada uspijete srediti aliena, nemojte mu biti blizu jer, kao što znate, iz njega šiklja kiselina, a i posmrtno trzanje repom zna biti fatalno. Za riješiti se grupe aliena bit će korisna tek oružja većeg kalibra poput bacača granata (koji može biti namješten na klasične, fragmentacijske i tempirane bombe), ali ga morate rabite tek na većim udaljenostima jer odbije li se granata o zid, može pogoditi vas... Od oružja je svakako koristan i smartgun sa svojim lockiranjem meta, koje je ponekad dobro i isključiti jer ima mali odmak, a u igri su milisekunde. Bacač plamena je prilično beskoristan protiv pojedinih gadova koji neće odmah odapeti nego će vas i onako gorući sasjeći, no odličan je izbor za rješavanje predatora (vidi sliku). Što se tiče BEZBOLNOG (teški mitraljez), s njim nikada ne pucajte u pokretu, previše trza, nego



"Označite" predatora plamenim bacačem i uvijek ćete znati gdje je!



Tko igra s alienom i vidi ovo, mrtav je

Skrivajte se u tami

Dakle, krhko biće koje je u stanju primiti tek nekoliko metaka. Opasnost od prevelikog doskoka ne postoji, a tu i je i strašna brzina i pentranje po zidovima. No prije svega, malo se naviknite na kontrole i izobličenu perspektivu. Kada ovladate hodanjem, trčanjem i skakanjem, idite na sigurno i izvježbajte se u pentranju po zidovima u kojem je najvažnije znati što je dolje, a što gore. Ako se dezorijentirate, samo otpustite ctrl i past ćete na pod i odmah se snaći. Kad postanete majstor alienskog gibanja, vrijeme je da primijenite teoriju u praksi, i to tako da na najbolji mogući način iskoristite sve specifičnosti alienskih nivoa. Svi njegovi nivoi prepuni su isprepletenih horizontalnih i vertikalnih hodnika, zamršenih konstrukcija s puno kutova, kutaka i rupa, ventilacijskih cijevi itd. itd. Stoga će vaš najveći saveznik biti upravo okoliš i **skrivanje u tami** (ponekad je zgodno uništiti svjetla i naći si odlično mjesto za vrebanje). Zapamtite, primarna ljudska osjetila su vid i sluh, te ako im se ne nađete u vidnom polju i ne budete previše bučni (buku izaziva voljno skitanje i nevoljno padanje, trčanje itd.), gotovo sigurno će postati vaš doručak, ručak ili večera. Tipični alienski napad odigrava se ovako: spazili ste marinca koji patrolira hodnikom. Tempiranim pokretima penjete se na strop upravo u trenutku dok vam je okrenut leđima a onda ga polako pratite. Kad marinac dođe do zida ili kakvog ugla, vrijeme je da se otkvačite sa zida i sasječete ga ili da ga sa samog stropa (ako nije previsok) sredite repom. To je samo jedna od taktika, a igranjem ćete još mnoge razraditi.



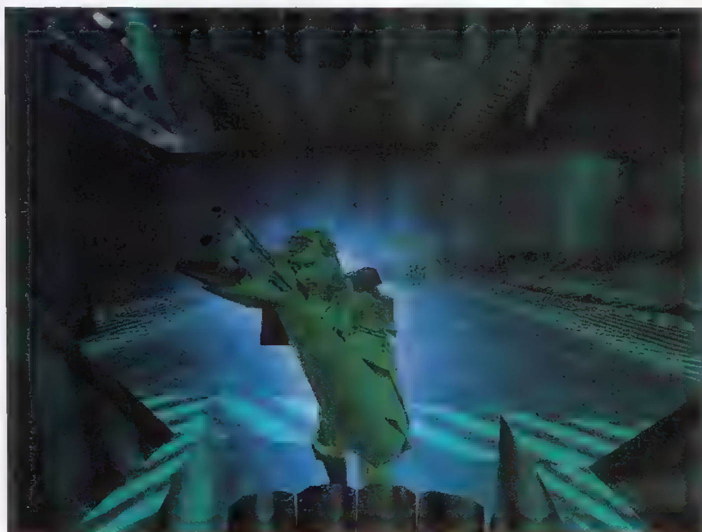
Kad igrate u ulozi aliena, tama vam je najbolji saveznik



U masovnim bitkama je pametnije pričekati da se gužva raščisti a onda udariti po preživjelima

samo u čistim situacijama kad si možete dopustiti stajanje na mjestu. Bazuka je dobra za predatore, aliene cyborge (srećete ih tek potkraj igre) i aliensku kraljicu. Osim njih, poslije ćete sresti i robote čuvare čijih se senzornih zraka morate čuvati; ako im presiječete put, spaze vas i počnu pucati.

Kad su u pitanju predatori, borba neće biti toliko frenetična koliko nadmudrujuća. Predatori ne umiru lako, a imaju i svoje cloacing polje koje ih čini gotovo nevidljivima. Da biste ih spazili, stanite i promatrajte lagana izobličenja slike zapucavši u tom pravcu. Kad ga ranite, uklonit će svoje polje, postati vidljiv, a onda je vrijeme za malo teže topništvo. No, za razliku od aliena, ovdje ne važi ona: pucaj "dok ne krepa", tu će više do izražaja doći tipične Kvejk vještine (strejfanje, kruženje oko mete, skrivanje iza zidova itd.). Pazite također i na predatorove pokrete (prčkanje po hand kompu) jer će to značiti da: mijenja oružje ili se ranjen sprema na samouništenje, a tada brišite. Kad se zaželite malo odmoriti od borbe (pošto nema in level snimanja statusa), zatvorite se u neku sobu, ali izlazeći van, pucajte iz svega dostupnog jer će se pred vratima skupiti lijepo društvance. Zbog ograničenog prostora toliko o marincu, a vjerujem da vam je sve drugo (skupljanje i štednja streljiva, infra-pogled, osvjetljavanje flareovima) već otprije jasno i poznato.



Obnavljajte zdravlje grizući glave

Alien

Marince sređujte na brzinu, tako da nemaju vremena za vrisak koji bi sto posto uzbunio njihove "kolege" koji bi pohrlili na mjesto zločina i napunili vas olovom. Korisno je promatrati kakvo naoružanje nose marinci jer će tip s pištoljem biti manja prijetnja od onoga sa sačmom ili mitraljezom. Ipak, najopasniji je svakako onaj s bacačem pla-

hackermanija

ALIEN VS. PREDATOR

Tijekom igre držite tipku ~ F12 istodobno i zatim unesite jedan od sljedećih kodova:

god – god mod
giveallweapons – daje sva oružja i streljivo
light – stvara svjetleću auru oko igrača. Ako otipkate još jednom, svjetlost se povećava
alienbot – stvara AI kontroliranog aliena
marinebot - stvara AI kontroliranog marinca
perdbot - stvara AI kontroliranog predatora
gimme_charge – obnavlja energiju predatoru
observer – postajete nevidljivi
showcoords – pokazuje koordinate igrača

STAR WARS EPISODE ONE: RACER

Za dodatni novac na ekranu gdje kupujete nove dijelove za vaš POD pritisnite SHIFT + F4 + 4 za dodatnih 1000 dolara. Ovo možete uraditi samo pet puta.

GANGSTERS

Za dodatni novac na ekranu s lieutenantsima otipkajte "I LOVE HANSON".

NECTARIS PSX

Šifre za nivoe:

Nivo	Šifra	Bonus
1.	RANDAL	LADNAR
2.	HUNDRA	ARDNUH
3.	CINBER	REBNIC
4.	MARLIN	NILRAM
5.	BAYARD	DRAYAB
6.	WEBLEY	YELBEW
7.	PARKER	REKRAP
8.	MERKEL	LEKREM
9.	ITHACA	ACAHTI
10.	BAIKAL	LAKIAB
11.	SAVAGE	EGAVAS
12.	VALMET	TEMLAV
13.	MAUSER	RESUAM
14.	KIMBER	REBMIK
15.	BISLEY	YELSIB
16.	MEANEC	CENAEM

EMERGENCY

Za odabir nivoa, tijekom igre pomaknite kursor na Options tipku i otipkajte SIXTEEN velikim slovima. Trebali biste dobiti mogućnost odabira nivoa.

AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME

Otipkajte Enter tijekom igre, zatim šifru i ponovno Enter

BIG BERTHA - teški katapulti postaju jači
COINAGE - dobivate 100 zlata
DARK RAIN - Composite bowmen se pretvaraju u drveće
DIEDIEDIE - svi protivnici umiru
E=MC2 TROOPER - stvara supertroopera
FLYING DUTCHMAN - katapult brodovi mogu ići po kopnu
GAIA - omogućava vam kontrolu životinja, ali ne i vaših ljudi
GRANTLINKSPENCE - pretvara životinje u kraljeve životinja
HARI KARI - samoubojstvo
HOMERUN - pobjeđujete u scenariju
HOYOHOYO - svećenici su brži i jači
ICBM - balista ima 100 bodova dometa
JACK BE NIMBLE - katapulti gađaju strane objekte
KILLX - ubijte igrača X (X je ime igrača)
NO FOG - uklanja Fog of war
PEPPERONI PIZZA - daje 1000 hrane
QUARRY - daje 1000 kamena
RESIGN - dajete ostavku
REVEAL MAP - otkriva cijelu mapu
STEROIDS - zgrade i ljudi se stvaraju trenutačno
WOODSTOCK - daje 1000 drva

mena - kad vas taj samo malo lizne, gorit ćete bez mogućnosti da se odmah ugasite pa ako vam je energija manja od pola - umirete. Inače, kod promatranja neprijatelja neće vas zabrinjavati mrak - alien svojim njuhom "vidi" i po najcrnjoj tami. Jedini način da nakupite izgubljenu energiju je sakaćenje leševa i ugriz u glavu (najviše obnavlja zdravlje) koji obavezno primijenite na nenaoružanim civilima jer ćete tada bez opasnosti moći dovesti svoja usta u pravilan položaj za ugriz. Da ste u dobrom položaju, vidjet ćete po tome što će se pojaviti vaši zubi, a onda samo klikajte na lijevi gumb miša i cap! Inače, nema neke razlike pri uporabi kandži i repa, osim brzine udaraca i malo većeg dometa potonjeg, čiji pak stvarni domet malo izobličava "riblje oko" perspektiva: veći je nego što se čini! Osim marinaca, prijetnji će biti i u obliku automatiziranih mitraljeza pokraj kojih ne možete prijeći frontalno, nego morate naći put da ih sredite odostraga (okreću se samo za 90 stupnjeva). U područjima potpunog mraka možete rabiti alienski vision mod, samo što je onda potreban dodatni oprez jer su u njemu neprijatelji gotovo neprimjetni (boje su pozadine i bez izdajuće feromonske maglice). Također, nemojte se truditi ništa skupljati, a aktiviranje raznih vrata i naprava vršite grebući kandžama po objektima koji se čine zanimljivi. Npr., u jednom nivou morate razoriti nekakve cijevi da biste otvorili prolaz, a to vam nitko neće unaprijed reći! Sukobi s predatorima će biti vrlo rijetki zbog nepravednog odnosa snaga, a tu ne pomažu savjeti. Jednostavno budite uporni, napadajte i bježite, učite na greškama i to je to. Kao što vidite, zbog alienske ubojite jednostavnosti, nema previše filozofiranja, najbolje ćete pristupe i taktike uništavanja smetala naučiti iz prakse. Sssshhreetnooo!

Predator

Siledžija kakav je predator je vrlo izdržljivo stvorenje velike brzine i doskoka. Stoga se ne morate bojati pada s veće visine jer mu neće biti ništa, a upravo je takvo obrušavanje s viših platformi ponekad i nužno (npr. dok bježite od marinaca). Uostalom, skakutao je i u filmu. Iako se u početku može činiti da je gotovo neranjiva zvijerka, i njegovo obilje energije se začas počne topiti pod mitraljeskim napadima ili naletima cijelih grupacija aliena odjednom. Zbog toga se nije pametno osjećati previše sigurno ni s njim, pogotovo u situacijama kad vas spazi samo jedan marinac ili alien, a zatim obavijesti cijelu ekipu koja počne s napadima. Inače, grupno napadanje jedna je od osobina predatorovih nivoa. No da bi kompenzirao neprijateljsku brojnost i vatrenu moć, predator ima na raspolaganju hrpu krasnih oružja i napravica. Svakako je korisno cloaking polje koje pruža djelomičnu nevidljivost. Ipak, i ono ima neka ograničenja: i cloackanog će vas spaziti ako im se previše približite, polje malo zamagljuje ekran i time ometa ciljanje, a nakon prvog pucnja (iz bilo kojeg vašeg oružja) ono se automatski gasi. Baš su to bile zbunjujuće situacije kada mi u početku nije bilo bilo jasno kako me tako lijepo vide iako sam skriven. Osim polja, tu su i četiri videomoda o kojima je bilo riječi i u recenziji, a ovdje je još važno reći da trebate rabiti pravilne kombinacije modova, oružja i neprijatelja da biste postigli najveći efekat. Primjerice, rameni top će lockirati čovjeka samo u plavome modu... Za oružja je važno znati koja troše plavu energiju a koja vlastito streljivo. Rameni top će uglavnom biti vaš primarni način napada, pa iako je vrlo efikasan (pogotovo u sprezi s lockiranjem), troši dosta energije. Inače, držanjem desne tipke miša povećavate mu snagu izboja, što je odlična taktika za situacije kada točno znate gdje su neprijatelji. Primjerice, spazili ste nekoliko tipova u jednoj sobi, napunili top do maksimuma, uletjeli u sobu, ispalili naboj i upokojili sve nazočne. Pištolj koji ispucava plave kuglaste naboje prilično je zanimljivo oružje koje elektrizira marince, no pošto ih ne sređuje odmah, a ima i malo čudan (paraboličan) kut pada, ponekad je prilično beskoristan ako ne i po vaše zdravlje opasan. Koplje je priča za sebe, troši vlastito streljivo (oprez! tijekom nivoa nigdje ga nećete naći), a najbolje ga je rabiti u sprezi sa zoomom. S njim napadajte iz velikih daljina, po mogućnosti cloackirani, tako da zoomirate marinca nesvjesnog vaše nazočnosti i oderete. Ipak, pošto koplje dosta trza, a zoom i dalje ostaje zoomiran, odmah ga smanjite i vratite se u normalan pogled ili ćete ostati dezorijentirani. Također, koplje je najbolje za pojedine marince, a protiv aliena i nije odveć efikasno (prebrzi su za precizno ciljanje). Disk za bacanje više je šminka iz filma nego što je koristan, zbog toga što se redovito zabija u okolne zidove, a onda morate potrošiti nešto plave energije da ga vratite natrag. Ručni noževi su također totalno neučinkoviti, pa ne znam nikakvu pametnu situaciju za njihovu uporabu. No, ako već nož nije praktičan, injekcija koja vam podiže zdravlje (isto troši plavu energiju) svakako je. Kao što vidite, s predatorom je najvažnije pametno rabiti resurse jer ćete tek tu i tamo naći pokoju bateriju s energijom, a vaša se strašno sporo obnavlja. Kada vas i uz svu silu vaših sparavica ipak malo srede, ne ostajte na mjestu ranjavanja jer iz vas šiklja fluorescentna zelena krv koja marincima služi kao "evo ga, tu je, ubij ga!" znak. Alienima je ionako svejedno jer love njuhom, a njih ćete i lakše kokati nego kad igrate s marincem. Eto, to bi bilo to. Nadam se da vam je koji od ovih savjeta bio koristan, no siguran sam da ćete i sami, igrajući, izmisliti i dokučiti još gomilu korisnih trikova i taktika. Sretno vam i neznojavo igranje bilo!

Pucanje s punom energijom ramenog topa dobro je čišćenje cijelih soba

Kad pogode predatora, iza njega ostaje vrlo uočljiv krvav trag. Zato, magla!

hackermanija

DX-BALL 2
Tijekom igre otipkajte eureka. Čut ćete fanfare, što znači da je varanje aktivirano. Pritisnite lijevu ili desnu strelicu i idite naprijed ili natrag i strelicu za gore ili dolje da biste promijenili postav ploče. Pritisnite bilo koju tipku za slučajno poboljšanje.

SOUTHPARK
Idite na Options izbornik, klikajte u donji lijevo kut i otipkajte sljedeće šifre i pritisnite Enter (trebali biste vidjeti slova dok ih tipkate)
egotrip - velike glave (radi samo u single-player).
framerate - pokazuje frame rate
beefcake - neranjivost
sweet - sva oružja i streljivo

DEATHKARZ
Pritisnite i držite SHIFT + CTRL + C na glavnom ekranu da bi vam se otvorile opcije za varanje. Na ekranu s opcijama za varanje tipkajte sljedeće:
GLOBAL - sve staze su dostupne
DEV 6 - svi auti su dostupni
RACE CORPS -sve sezone su dostupne u Championship modu

BEAVIS & BUTTHEAD DO - U
Tijekom igre otipkajte "gosanta" i pritisnite F2 da biste aktivirali cheat izbornik.

CART PRECISION RACING
Ukucavajte sljedeće šifre tijekom igre:
x - nema štete
v - mijenjanje pozicije kamere
car - žuti auto
bravo - superkotači
head uklanja kacigu na vozaču

GEX: ENTER THE GECKO
Unesite sljedeće passworde za nivoe:
SVZFKHGP - idete na Through Tomato Soup nivo
BXRFYHGP - idete na Through Spin 'n' Puke nivo
RVTCSHGP - idete na Through POW nivo
PTHCSHBP idete na Through The Flatuater nivo
PZYPRXYL - idete na Through the Planet nivo
GYVYRHKP - idete na bilo koji nivo

ROLLER COASTER TYCOON
Pritisnite F za financije i zatim M + ENTER da biste dobili 5000 dolara. Ovo možete raditi samo jednom na mjesec.

WARZONE 2100
Pritisnite T, otipkajte jednu od sljedećih šifri i pritisnite ENTER. Šifre rade samo u verziji 1.01.
get off my land - ubija sve neprijatelje na mapi
show me the power - 1000 ekstra energije
hallo mein schatz - preskačete misiju
work harder - sva aktivna istraživanja su završena
double up - jedinice su dvostruko jače
kill selected - ubija selektiranu jedinicu

POWERSLAVE (PSX)
Za odabir nivoa pritisnite ○✕△□→↓↑← na kontroleru dva na ekranu s kartom svijeta.
Za predmete pritisnite SELECT na karti svijeta i pojavit će se izbornik. Pritisnite □+SELECT da biste dodali predmet ili krug da biste ga izbrisali.
Pritisnite □△✕○ tijekom igre. Pojavit će se ikona delfina. Vaš će lik moći duže boraviti pod vodom i brže će plivati.
Pritisnite ○ R1 R2 □→ L1 L2 ← tijekom igre. Ako pritisnete ✕, moći ćete letjeti više i duže.

NAJCJELOVITIJI PROHOD

Star Wars Episode I The Phantom Menace

Sila tj. Denis Kovačić je s vama odličnom Phantom Menace prohodu. Konačno smo dobili, nakon dulje stanke, odličnu arkadnu avanturu na PC-u s kojom se ipak morate pomučiti želite li doći do kraja. Drugi način je da koristite naš prohod.



PIŠE **Denis Kovačić**

Svima kojima je igra preteška namijenili smo ovo rješenje. No, par savjeta na početku. Ako rabite šifre za zdravlje, oružje ili bilo što drugo, imajte na umu da to ne možete činiti bezbroj puta (najviše desetak) i da ćete na kraju igre biti proglašeni varalicom (što toliko i nije bitno jer igru možete normalno završiti, ali će vam osjećaj zadovoljstva biti daleko manje). Na nekim nivoima zadatak će vam biti zaštititi neki lik. Tada se ne smijete previše udaljavati od njega, niti dopustiti da strada. U oba slučaja nivo se završava. Naiđete li na Battle Tank, najbolje ga je zaobići i produžiti dalje. Budete li ga uništavali, to će vas oduzeti mnogo streljiva, zdravlja i živaca, a to ionako nije bitno za igru. Bilo bi dobro da na početnim nivoima (naravno, kad budete u mogućnosti) uvježbate baratanje mačem jer će vam to tijekom igre biti potrebno pa je bolje da budete spremni. Često ćete kod skokova morati rabiti skok sa saltom (dvaput pritisnite tipku za skok). I još samo nešto: rješenje ne morate slijediti 100%. Neke stvari možete učiniti kako želite. Rješenje shvatite samo kao savjetnik, a ne vodič kojeg se morate držati kao pijan plota. Igra prati radnju filma pa ako je odigrate, znat ćete priču i kraj filma. Stoga, oni koji si ne žele pokvariti užitak iščekivanja filmske premijere u nas bolje neka ne igraju igru dok ne pogledaju film.

Nivo 1.: Trade Federation Battleship

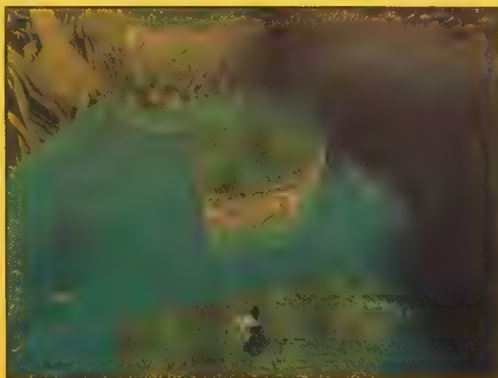
Ovaj nivo igrate kao Obi-Wan. Kada droid uđe, primijetit ćete zeleni plin koji puni sobu. To je otrov. Ako želite, možete razgovarati s droidom, ali učinite to brzo. Izađite iz prostorije i pripremite mač. Ubijte sve droide koji naiđu. U sobi lijevo od konferencijske sobe (prostorija u kojoj ste počeli igru) je termalni detonator (u ormariću) i zdravlje (u okrugloj prostoriji – WC-u). U sobi desno od konferencijske sobe je blaster s 250 punjenja. Na kraju hodnika vidjet ćete R2 jedinicu koja popravlja vrata. Desno su dva droida. Ubijte ih i idite kroz mala vrata. Aktivirajte prekidač i prođite kroz otvorena vrata. Ako vam treba zdravlja, naći ćete ga u ormariću lijevo od R2 jedinice. Idite hodnikom do kraja. Lijevo su destroyer droidi koje je teško uništiti jer nemate odgovarajuće oružje za njih pa sada nema smisla boriti se s njima. Idite desno i dalje niz hodnik. Naići ćete na blokirana vrata. Pokraj njih je kontrolna soba - aktivirajte prekidač i otvorit će se tajna soba s droidom unutra. Ubijte ga i aktivirajte prekidač. U WC-u pokupite zdravlje. Slijedite Qui-Gona i idite prema sljedećim vratima. Pred vama će se zatvoriti, a oko vas će se početi kotrljati destroyer droidi. Bježite od njih slijedeći Qui-Gona. Budete li išli desno, naići ćete na zaključana vrata - lijevo od njih je prolaz. Uđite unutra i krenite naprijed. Pod će propasti, a vi ćete pasti dolje. Sada morate sami dalje. Idite stazom do hangara, vidjet ćete kako vaš brod nestaje u eksploziji. Nastavite dalje. Naletjet ćete na droide za održavanje. Nemojte im se previše približavati - ni s prednje strane, ni sa stražnje: Gađajte ih iz daljine. Idite desnom stranom hodnika dok ne naiđete na vrata na kojima je dvostruki crveni trokut. Malo dalje od njih je prekidač. Aktivirajte ga i pričekajte da droid izađe. Unutra je drugi prekidač koji otvara slična vrata (s dvostrukim kružnim simbolom). Aktivirajte ga i krenite ravno iz sobe sve dok ne dođete do zida. Krenite desno i prođite kroz vrata. I jedna i druga su otvorena neko vrijeme pa ne stignete li, morat ćete ispočetka. Nastavite dalje hodnikom. Put će se granati lijevo i desno. Ako krenete lijevo, doći ćete u sobu gdje su tri droida i paket zdravlja. Krenite desno i vidjet ćete na podu rešetke. Preskočite ih i doći ćete u sobu s termalnim detonatorom. Vratite se do rešetki i propadnite kroz njih. Idite naprijed dok ne dođete do trojih plavih vratiju i jednih crvenih. Tu će biti mnogo droida - ubijte ih. Nasuprot crvenih vratima je prostorija u kojoj se nalaze dva sanduka. Gurnite ih preko ruba, past će na droide i ubiti ih. Ako neki i prežive, padnite i vi dolje i ubijte ih. Naći ćete paket zdravlja. Rabite prekidač. Razgovarajte sa starcem. Idite u WC i uništite generator. Vratite se do crvenih vratiju. Na putu ćete sresti još droida. Prođite kroz vrata i odmah krenite lijevo prema dizalu i aktivirajte ga. Ubijte droida na vrhu. Kada ste ušli u prostoriju, mogli ste vidjeti starfighter droida. S obzirom da ga ne možete uništiti, morate ga se nekako riješiti. Od dizala krenite prema vratima i prije njih kroz prolaz koji se nalazi na desnoj strani. Stanite tako da možete između sanduka vidjeti kako starfighter droid odlazi. Vratite se natrag, spustite se dizalom i ubijte droide. Na jednom sanduku naći ćete paketić zdravlja. Sanduk koji je izdvojen od ostalih možete pomaknuti. Iza njega naći ćete termalni detonator i zdravlje. U gornjem desnom kutu ekrana je sanduk koji također možete pomaknuti. Naći ćete proton missile launcher s pet projektila. Kada sve to pokupite, vratite se u hodnik gdje ste gledali starfighter droida kako odlazi i nastavite naprijed. Doći ćete do Qui-Gona. Nalazi se ispod vas. Pričekajte da kaže sve što ima. Nastavite naprijed sve dok ne dođete do dizala koje nema kontrole, nastavite putem pokraj njega. Kada dođete do barijere lijevo, pritisnite prekidač. Barijera će se pomaknuti. Slijedite stazu do sljedećeg prekidača. Aktivirajte ga i pokretni dio staze će doći do vas. Brzo ga prijeđite, aktivirajte prekidač. Vratite se opet do prvog, aktivirajte ga - barijera će se vratiti na svoje mjesto. Idite do dizala koje sada ima prekidač i spustite se dolje. Idite desno. Par platformi s drodima će se početi podizati prema vama. Možete se boriti s njima ili jednostavno produžiti dalje. Doći ćete do platforme s prekidačem. Aktivirajte ga i to je kraj prvog nivoa.

Nivo 2. : Swamps of Naboo

Nivo počinjete na otočiću usred močvare. Uđite u vodu i plivajte prema lijevo. Kada dođete do obale, vidjet ćete blaster s 250 punjenja (pokupite ga) i nekoliko droida (ubijte ih). Nakon toga uđite u vodu i idite lijevo. Doći ćete do mjesta gdje put vodi gore. Vidjet ćete neku vrstu "kokoši" (na ovom nivou srest ćete ih još). Ako malo duže mirujete, one će doći do vas i početi vas kljucati. Stoga, kada ste pokraj njih, samo prođite dalje. Krenite putem gore. Srest ćete Jar Jara Binksa. Razgovarajte s njim. S obzirom da će on pobjeći, slijedite ga (okrenite se i krenite lijevo). Doći ćete do provalije. Budite na oprezu jer će vam s leđa prići par droida. Skočite dolje i plivajte prema obali gdje šeće droid. Ubijte ga i skočite na drvo postavljeno preko vode. Brzo ga prijeđite jer na njemu nemate mjesta za izbjegavanje hitaca. Na drugoj vas strani čeka malo više droida. Idite ravno pa lijevo ubijajući ih usput. Doći ćete do čistine nasred koje se nalazi stijena na kojoj je Jar Jar. Na jednoj strani ćete vidjeti dva droida i paket zdravlja, a preko puta još jednog. Između njih je stijena s termalnim detonatorom. Da biste došli do Jar Jara, morate pomaknuti dio stabla blizu stijene na kojoj se nalazi i onda skočiti gore. Uostalom, Jar Jar će vam to i reći. Kada dođete do njega, on će otrčati dalje, a vi krenite za njim. Kada budete na stablu, koje je preko provalije, vidjet ćete Jar Jara na lijevoj strani. Na stijeni se nalaze Gungan energy kugle. Skočite do njih ako želite. Slijedite Jar Jara. Naletjet ćete na grupu droida. Ubijte ih i nastavite dalje. Kada skočite u vodu, na desnoj strani nalazi se paket zdravlja. Krenite za Jar Jarom. Doći ćete do grupe "kokoši". Samo prođite dalje lijevom stranom. Ubijte droida koji će vam se naći na putu i skačite prema vrhu. Na drugoj strani vidjet ćete Jar Jara. Pričekajte da prođu droidi na motorima i krenite ravno. Iza vas će početi padati stabla. Idite ravno do kraja ubijajući usput droide, lijevo ćete naći paket zdravlja. Krenite na desnu stranu i doći ćete do jezera s velikim ribama. Trebate preskočiti na drugu stranu i nastaviti putem preskačući provalije. Doći ćete do Jar Jara. Popričajte s njim i, kada on prijeđe na drugu stranu, krenite za njim. Ako želite, možete preskočiti na drugu stranu, možete uništiti motore pa onda preskočiti na drugu stranu ili prijeći po lijani. Po lijani nemojte prelaziti ako niste uništili motore. Slijedite Jar Jara. Doći ćete do balvana koji možete pomicati i rupe ispred njega. Balvan pomaknite do stijene i skočite na nju. Naći ćete paket zdravlja. Skočite natrag do balvana i pomaknite ga na drugi kraju rupe. Otuda skočite na rub provalije i zatim na lijanu (morate uporabiti dvostruki skok). Idite lijanom skroz desno. Kada prijeđete provaliju, nastavite za Jar Jarom. Doći ćete do poveće grupe droida. Ako Jar Jar pogine, nivo se završava. Možete ih ubiti na bilo koji način bilo kojim oružjem. Najlakše ih se riješite repeating cannonom. Morate stati točno iza njega i pritisnuti razmaknicu (Space). U dva sanduka (u pozadini) nalaze se destroyer droidi. Ako sanduke ne pogodite, oni se neće pojavljivati. Kada ubijte sve droide, u sanduku na lijevoj strani nalazi se blaster (sanduk uništite mačem), a iza njega paket zdravlja. Idite putem na desnoj strani i naći ćete Jar Jara i Qui Gona.



Ovako morate pomaknuti balvan da biste došli do Jar Jara



Neka vas ne plaše velike ribe u jezeru. Samo preskočite dalje

Nivo 3.: Otoh Gunga

Krenite za Jar Jarom i Qui Gonom prema Boss Nassovim prostorijama. Ondje razgovarajte s Qui Gonom. Izađite iz prostorije i idite lijevo. Tamo uzmite Gungan energy kugle. Izađite i idite ravno do transportnog mjehura. Aktivirajte prekidač. Kada pristane, izađite i krenite ravno. Put će vam blokirati stražari. Ako se ne želite previše sukobljavati s njima, uporabite force push ili Gungan enegry kugle (one samo privremeno onesposobljavaju neprijatelje) i prođite dalje. Ako zapucate na njih, svi stražari koje sretnete će vas napadati. Nastavite dalje dok ne dođete do zatvorenih staklenih vratiju. Ispred njih je jedan Gungan. Pričajte s njim i on će vam dati ključ za neka vrata. Idite lijevo i doći ćete do prostorije u kojoj morate skakati po stupovima da biste došli na drugi kraj. Ako padnete dolje, samo idite do bijelog kruga na podu i on će vas vratiti na vrh. Kada preskočite na drugi kraj prostorije, riješite se stražara i uđite u transportni mjehur. Aktivirajte prekidač. Idite ravno i doći ćete do prostorije sa stupovima u vodi. Čim skočite na neki od njih, oni počinju tonuti pa morate biti brzi. Ako s trećeg stupa skočite na desni,



Preko stupova dođite na drugi kraj prostorije

možete uzeti blaster. Na drugoj strani samo nastavite ravno. Doći ćete u hodnik iz kojeg postoje prolazi lijevo i desno. U svakoj od tih prostorija se nalaze Gungan energy kugle. Idite ravno do transportnog mjehura. Aktivirajte prekidač. Idite ravno. Doći ćete do prostorije s prekidačem. Kada ga aktivirate, morate trčati stazom prema gore. Ako ne stignete na vrijeme, samo se vratite dolje i krenite ponovno. Doći ćete do mjehura sa zatvorenim vratima i stražarom ispred njih. Pričajte s njim. Kada vam se pojavi rečenica obojena u ljubičasto, kažite je i stražar će otvoriti vrata. Idite do sljedećeg mjehura u kojem su na desnoj strani zatvorena vrata s crvenim simbolom. Idite lijevo. Doći ćete u prostoriju u kojoj se nalaze tri

hackermanija

NECTARIS PSX

Šifre za nivoe:

Nivo	Šifra	Bonus
1.	RANDAL	LADNAR
2.	HUNDRA	ARDNUH
3.	CINBER	REBNIC
4.	MARLIN	NILRAM
5.	BAYARD	DRAYAB
6.	WEBLEY	YELBEW
7.	PARKER	REKRAP
8.	MERKEL	LEKREM
9.	ITHACA	ACAHTI
10.	BAIKAL	LAKIAB
11.	SAVAGE	EGAVAS
12.	VALMET	TEMLAV
13.	MAUSER	RESUAM
14.	KIMBER	REBMIK
15.	BISLEY	YELSIB
16.	MEANEC	CENAEM

EMERGENCY

Za odabir nivoa, tijekom igre pomaknite kursor na Options tipku i otipkajte SIXTEEN velikim slovima.

DX-BALL 2

Tijekom igre otipkajte eureka. Čut ćete fanfare, što znači da je varanje aktivirano. Pritisnite lijevu ili desnu strelicu i idite naprijed ili natrag te strelicu za gore ili dolje da biste promijenili postavke ploče. Pritisnite bilo koju tipku za slučajno poboljšanje.

AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME

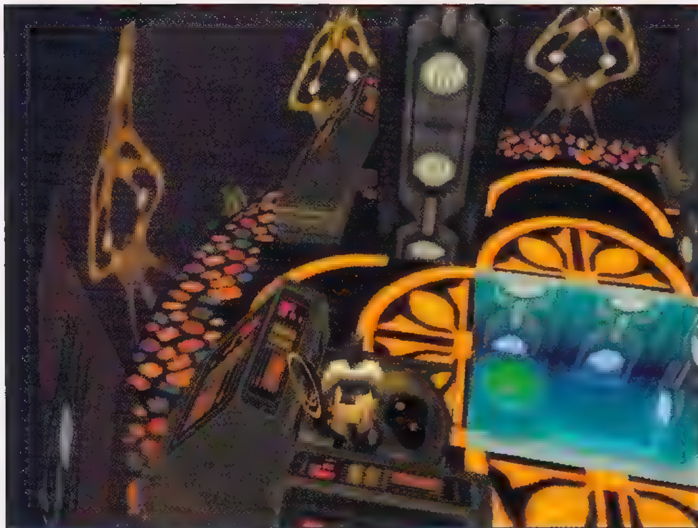
Otipkajte Enter tijekom igre, zatim šifru i ponovno Enter

BIG BERTHA	teški katapulti postaju jači
COINAGE	dobivate 100 zlata
DARK RAIN	Composite bow
	men se pretvaraju u drveće
DIEDIEDIE	svi protivnici umiru
E=MC2 TROOPER	stvara super troopera
FLYING DUTCHMAN	katapult brodovi mogu ići po kopnu
GAIA	omogućava vam kontrolu životinja, ali ne i vaših ljudi
GRANTLINKSPENCE	pretvara životinje u kraljeve životinja
HARI KARI	samoubojstvo
HOMERUN	pobjeđujete u scenariju
HOYOHOYO	svećenici su brži i jači
ICBM	balista ima 100 bodova dometa
JACK BE NIMBLE	katapulti gađaju strane objekte
KILLX	ubijte igrača X (X je ime igrača)
NO FOG	uklanja Fog of war
PEPPERONI PIZZA	daje 1000 hrane
QUARRY	daje 1000 kamena
RESIGN	dajete ostavku
REVEAL MAP	otkriva cijelu mapu
STEROIDS	zgrade i ljudi se stvaraju trenutačno
WOODSTOCK	daje 1000 drva

SOUTHPARK

Idite na Options izbornik, klikajte u donji lijevo kut, otipkajte sljedeće šifre i pritisnite Enter (trebali biste vidjeti slova dok ih tipkate)

egotrip	velike glave (rade samo u single-player).
framerate	pokazuje frame rate
beefcake	neranjivost
sweet	sva oružja i streljivo


Kada se makne zaštitno polje na podu, skočite na prekidač dok ne promjeni boju u crvenu

stupa, sanduk na sredini i prekidač u rupi koja je zaštićena zaštitnim poljem. Mičite sanduk do svakog prekidača (kada aktivirate prvi, pojavit će se drugi i tako redom), aktivirajte ga i poslije četvrtog skočite u rupu na zeleni prekidač. Promijenit će boju u crveni. Idite do vratiju s crvenim simbolom. Ona su sada otvorena. Produžite dalje. Skočite dolje. Sanduk dovucite do stupa. Kada aktivirate prekidač na stupu, brzo skočite na njega i zatim na drugu stranu. Idite do Gungana i pričajte s njim. Pitajte ga da vam pomogne s transportnim mjehurima. Nastavite ravno prema transportnom mjehuru i aktivirajte prekidač. Prođite pokraj stražara i idite lijevo. Razgovarajte s Gunganom pokraj kontrola. Uporabite ljubičastu rečenicu i krenite putem dolje. Dođite do Jar Jara i razgovarajte s njim. Pratite ga do transportnog mjehura. Aktivirajte prekidač. Nastavite pratiti Jar Jara i doći ćete do Qui Gona.

Nivo 4. : Gardens of Theed

Kada se most sruši, skrijte se iza lijevog kamenog bloka. Na battle tank nema smisla pucati, nego skočite dolje u vodu na desnu stranu. Plivajte uz desnu obalu pazeći da vas struja ne ponese. Desno ćete vidjeti stube. Popnite se njima i opet skočite u vodu. Vidjet ćete tri kamena bloka i velike ribe. Morate doći do bloka na kojem su stube koje vode dalje (nalazi se na lijevoj strani, pokraj prvog malog vodopada), pazeći da vas ribe ne napadnu. Kada se popnete stubama, preskočite tri vodopada. Doći ćete do ruba, a na drugoj strani je platforma do koje ne možete nikako skočiti. Na rubu je prekidač koji možete aktivirati s force push (bolje rješenje) ili gađati u njega. Kada ga aktivirate, most će se razvući prema vama. Idite stazom rješavajući se droida na putu. Ispred vas će se isprijеčiti zaštitno polje koje vam brani prolaz. Na drugoj strani je prekidač. Aktivirajte ga i oprezno prijeđite na drugu stranu pazeći da vas voda ne odnese. Lijevo je paketić zdravlja. Idite putem dalje i naletjet ćete na Theed vojnike. Pomognite im obraniti se od droida. Kada jedan od njih krene prema stubama, slijedite ga. Pitajte ga za put prema palači. On će vam dati Ligth Repeating Blaster. Vratite se na stazu i krenite ravno, prema vrtu. Ovdje vas čeka teži dio igre. Vrt je zapravo labirint pun droida. Krenite na lijevu stranu (desno je battle tank) ubijajući sve droide. Na jednom mjestu doći ćete do vojnika koje napadaju droidi. Pomognite im u obrani i pričajte s ranjenim vojnikom. Reći će vam šifru za vrata. Nastavite dalje. Doći ćete do battle tanka. Kada dođe skroz natrag (na desnu stranu) i počne se okretati, brzo projurite pokraj njega. U ovom dijelu labirinta, pokraj droida, vidjet ćete i sanduke. Nemojte ih slučajno pogoditi niti im se previše približavati jer su unutra destroyer droidi. Nastavite ravno dalje. Na kraju ćete doći do vojnika koji pokušava otvoriti vrata. Recite mu šifru i slijedite ga. Ako je ne znate, on će vas odvesti drugim putem. Kada vas dovede do starfighter droida, nemojte se približavati jer će sve eksplodirati. No, ako vam treba zdravlja, krenite prema paketu. Idite ravno do bazena s ribom. Krenite stubama lijevo. Ubijte droida i aktivirajte prekidač. Kada riba otpliva, skočite u vodu i plivajte lijevo. Popnite se stubama lijevo, aktivirajte prekidač i vratite se do prekidača kraj kojeg ste plivali (ispod vodopada je). Aktivirajte ga. Ako želite streljivo, krenite ravno po stazi sve do dvorišta s dvama balkonima. Pomaknite klupu, uzmite proton missile lanucher i aktivirajte prekdač. Vratite se stazom do mjesta gdje je na desnoj strani most. Prođite ga, aktivirajte prekidač na drugoj strani. Skočite na prozor na desnoj strani, pokupite što nađete i preko užeta prijeđite na drugu stranu. Tamo također uzmite sve što nađete. Vratite se do mjesta gdje ste skočili na prozor i prođite oprezno pokraj bombe. Doći ćete do battle tanka koji blokira prolaz. Morate aktivirati dva prekidača koji otvaraju vrata. Prekidači su na povišenim mjestima. Do desnog ćete doći tako da skočite na stupove s desne strane stuba. Kada se popnete na stup, okrenite se prema prekidaču i skočite i pucajte ili uporabite force push. Ako vam treba zdravlja, skočite kroz prozor koji je desno od vas. Drugi prekidač aktivirajte na isti način. On se nalazi na lijevoj strani. Ako vam treba zdravlja, prođite uskim prolazom pokraj zida.

Nivo 5.: City of Theed

Zadatak vam je na ovom nivou paziti da kraljica ne bude ubijena. Nemojte se previše udaljavati od nje jer čak i ako eliminirate sve droide i odete dalje, može se dogoditi da se oni ponovno pojave. Na početku nivoa pustite da vas ona vodi. Doći ćete u vrt pokraj statue, ona će reći da je iza prolaz. Ako nije došla do vrta, vratite se do nje i ona će krenuti dalje. Statuu ili gurnite ili povucite, ali u oba slučaja prolaz mora biti dovoljan da kraljica može proći. Slijedite je dalje i doći ćete do vratiju na kojima je prekidač uništen. Morate skočiti na balkon na drugu stranu. Ispod balkona na kojem se nalazite je proton missile launcher. Uđite kroz prozor i otvorite vrata iznutra. Spustit ćete se niz nekoliko stuba i kraljica će vam reći da će pričekate dok ne pregledate što je naprijed. Krenite niza stube. Kroz lijeva vrata će izaći droid. Kada ga ubijete, idite malo desno, eliminirajte droide, pa zatim malo lijevo i opet ih eliminirajte. Vratite se do kraljice i uđite kroz vrata lijevo. Pričajte sa ženom i recite da ćete joj spasiti sina. Izađite i krenite lijevim prolazom. Kada dođete do kraja, popnite se gore uza zid, eliminirajte droida i uzmite repeating blaster. Vratite se dolje i brzo krenite prema kraljici jer su je napali droidi. Kada ih sve ubijete, vratite se u lijevi prolaz, uđite na vrata desno. Popnite se na kat, uzmite paket zdravlja. Dječaku recite da se može vratiti mami. Izađite i krenite prema kraljici. Pričekajte dječaka da dođe. Idite desnim prolazom. Ubijte sve droide na putu. Vratite se natrag po kraljicu i recite joj da vas slijedi. Ako primijetite da ne ide za vama, vratite se do nje. Na trgu prođite lijevom stranom (kraljica će ostati čekati vas) i idite stubama gore. Idite dalje putem i doći ćete do ranjenog vojnika koji će vas zamoliti vode. Idite do polomljene ograde na desnoj strani, skočite dolje i idite putem uza zgradu pa stubama. Uzmite bocu vode, aktivirajte prekidač i dajte je vojniku. Vratite se po štit. Kada je štit aktivan, ne možete pričati. Krenite desno, ubijajući sve droide. Doći ćete do tenka ali sa njegove stražnje strane. Ubijte droida, aktivirajte prekidač i otrčite do kraljice. Recite joj da prođe kroz vrata. Brzo trčite za njom. Ubijte droide na koje ćete naići. Ubijte i one na prozorima. Kada kraljica dođe do stuba, recite joj da vas slijedi po njima. Možete pokušati i tako da vas ona pričeka kod stuba pa se vratite po nju. Moguće je ići i ravno, ali to je mnogo teži put. Samo trčite naprijed i nemojte stajati i čekati kraljicu. Bilo bi dobro kada bi ona ostala iza vas. Naići ćete na proton missile launcher i paket zdravlja (u ormariću). Pokupite to i pripremite launcher. Kada se spustite stubama, stanite i pričekajte destroyer droida. Gađajate ga ili dok se kotrlja ili dok još nije aktivirao štit. Kada uništite dva destroyer droida, ubijte i


Nemojte se previše približavati vojnicima jer će starfighter droid eksplodirati. No ako vam treba zdravlja, nemojte se ustručavati

POZOR OVI CHEATOVI ĆE VAM POKVARITI UŽITAK IGRANJA

Tijekom igre pritisnite Backspace (tipka za brisanje), otipkajte jednu od šifri i pritisnite Enter:

HAPPY	oružje 3 ima više energije
FROM ABOVE	mijenja položaj kamere iznad igrača
NAUGHTY NAUGHTY	mijenja položaj kamere izravno iza igrača
PERFECTION	ljubičasta Push Force Power može ubijati
I LIKE TO CHEAT	daje sva oružja, a oružju 2 i 3 500 punjenja, oružju 4 5 punjenja, jedno oružju 5 i 10 oružju 6
GIVE ME LIFE	popunjava zdravlje na 100
HEAL IT UP	popunjava zdravlje na 100
IAMQUEEN	igrate kao Queen Amidala
IAMPANAKA	igrate kao kapetan Panaka
IAMQUIGON	igrate kao Qui-Gon Jinn
IAMOBI	igrate kao Obi-Wan Kenobi
I REALLY STINK	postavlja nivo težine na najlakši
DONTTTTT	napravit ćete samoubojstvo
RRRRRIGHT	napravit ćete samoubojstvo
KILL ME NOW	napravit ćete samoubojstvo



one obične ispod mosta. Krenite lijevom stranom, kada dođete do zvijezde na podu, idite stubama desno. Uđite u prostoriju u kojoj je žena. Ako želite, možete pričati s njom. U spavaćoj sobi je paket zdravlja. Izađite kroz prozor i ubijte droide koji su dolje (ali nemojte skakati dolje). Idite desno, skočite i uhvatite se za uže i prijeđite na drugu stranu. Prođite kroz staklena vrata. Pronađite prekidač, aktivirajte ga i vratite se po kraljicu. Kada s kraljicom prođete kroz vrata, recite joj da pričeka, a vi krenite naprijed. Kada dođete do mosta, skočite na nj i uđite u čamac. Iz čamca skočite na stube desno. S balkona aktivirajte prekidač na drugoj strani. Most će se spustiti. Vratite se do kraljice i recite joj da krene. Nakon određenog dijela puta ona će stati. Iza ugla su droidi. Prvo eliminirajte droide koji će vam doći sleđa, a zatim onog pokraj heavy repeater guna. Nastavite ravno eliminirajući droide i uđite kroz desna vrata. Pazite na kraljicu cijelo vrijeme. Razgovarajte s čovjekom i on će otvoriti lijevu prostoriju. Tamo pokupite paket zdravlja. Krenite prema vojnicima (ako želite, možete pričati s njima). Idite ravno i ubijte sve droide. Kada ih sve eliminirate, idite po kraljicu. Kada dođete do trga, idite u prolaz na lijevoj strani. Doći ćete do vrata hangara. Uđite, eliminirajte droide, vratite se po kraljicu (morate joj reći da vas slijedi) i idite sve do kraja hangara gdje vas čeka ostatak družine.

Nivo 6.: Mos Espa

Od sada igrate kao Qui Gon Jinn. Na ovom nivou gotovo da i nema ubijanja, jedino ako sami nekoga ne izazovete. Ako ubijete jednog Jawu ili se približite previše njihovom skladištu robe, tada će vas napasti Jawai na nivou i morat ćete ih ubiti. Ubojice samo odgurnite s force push. Oružje je bolje ne držati u rukama jer će ljudi biti razgovorljiviji s vama. Razgovarajte sa svima.

Na početku krenite ravno stazom dok ne dođete do grada. Ubijte Sand people koji će vam braniti put.

Grad je podijeljen na četiri ulice: crvenu, plavu, crnu i naračastu. T-14 hyperdrive koji vam treba, možete potražiti kod Watooa. Da biste došli do Watooa, morate pronaći Anakina, a do njega će vas odvesti njegova majka, Shmi. Ona će se pojaviti tek kada popričate s ljudima i sve to saznate. U plavoj ulici pronađite trgovca u kutu koji viče:"Stand back because I'm going to slash all my prices!". Razgovarajte s njim. Zatim nastavite dalje niz ulicu sve dok ne dođete do velike životinje na lijevoj strani ulice. S desne strane će vas pozvati kraljica. Pričajte s njom. Recite joj da ona potraži Jar Jara, a vi ćete Anakina. Nastavite dalje niz ulicu. Trebali biste doći do grupe djece, pitajte ih za Anakina. Nastavite dalje niz ulicu. Na kraju skrenite lijevo. Doći ćete do Shmi. Pričate s njom. Ona će vas odvesti do Anakina. Pričajte s njim. Slijedite ga. Doći ćete na otpad gdje droid vozi neki stroj. Morate doći na nižu platformu, a odatle skočiti na stup u sredini i zatim na desnu stranu, na metalne ploče. Slijedite i dalje Anakina i kada padnete dolje, nemojte ići lijevo. Malo se motajte po desnoj strani dok Jawe ne sruše zid. Ako želite paket zdravlja i fuel converter, idite ravno, u pustinju. Vratite se do mjesta gdje su Jawe srušile zid i krenite prolazom (ako ste išli u pustinju, na desnoj je strani). Doći ćete do sanduka. Pomaknite ga do rešetkastog sanduka i popnite se na nj. S druge vas čeka Anakin. Slijedite ga i doći ćete do Watooe trgovine. Razgovarajte s njim. Probajte trgovati za T-14 hyperdrive. Ovisno od igre, trgovina će završiti različito. Za fuel coil možete dobiti hydrospanner, jedan fuel converter ili dva fuel convertera. Bitno je da s Watooom (bez obzira na ishod trgovine) razgovarate o okladi. Kada izađete iz trgovine, pričajte s Anakinom (reći će vam koji mu dijelovi nedostaju) i s kraljicom (koja ne može pronaći Jar Jara). Razgovarajte s Twi'lek djevojkom (plave boje je). Jar Jara ćete pronaći u zgradi pokraj velike životinje (tamo gdje ste kraljicu sreli prvi put). Recite mu da ide do Watooove trgovine. Za Anakina morate pronaći mass coupler i servo control system. Ovisno o tome kako je završila trgovina s Watooom, morate posjetiti sljedeće lokacije: trgovca u plavoj ulici (onaj koji je vikao:" stand back ...")

kada Jar Jaru kažete da ide do Watooa, slijedite ga i doći ćete do žene u ljubičastoj haljini koja će vas zamoliti da oslobodite njenog sina. Vratite se u narančastu ulicu. Vidjet ćete stube koje vode u nečiji stan. Po njima izađite na drugu stranu prostorije. Idite po rubu zgrade dok ne dođete do užeta i preko njega prijeđite na drugu stranu. Prođite kroz Selbubinu sobu na drugu stranu do ruba grade. Idite do užeta. Prijeđite prijeko. Može se dogoditi da ispod vas istrči ubojica i počne vas gađati. Kada padnete, ubijte ga i vratite se na uže. Kada prijeđete, ubijte bandita na rubu. Siđite stubama. Vidjet ćete dva kaveza. U jednom je dječak, a u drugom zvijer koja će strgati kavez kada se približite. Popnite se na vrh stubišta i gledajte rutu kojom se zvijer kreće. Ubijte ga kombinirajući blaster i mač. Kada ga ubijete, oslobodite dječaka i slijedite ga. Mačem uništite generator. Slijedite dječaka do njegove majke. U znak zahvalnosti dat će vam repulse booster.

Idite do robovske četvrti (ondje gdje ste našli Anakina) u plavoj ulici. Pomognite čovjeku u čiju su kuću ušli banditi (on stoji na ulici). Kada ubijete bandite, idite do balkona, skočite dolje i ubijte bandite koji pljačkaju trgovca (pazite da ne pogodite trgovca). On će vam dati engine binder.

Idite u crnu ulicu, u bar. Možete trgovati s Teemtom (pijani čovječuljak). Za engine binder i repulse booster dobit ćete servo control system. Možete ga nagovoriti da uzme 500 republičkih kredita (koji na ovom planetu nemaju nikakvu vrijednost) za fuel converter.

Idite do narančaste ulice, do mjesta gdje je kraljica. Uđite u trgovinu. Ako trgovac nije unutra, i zađite i pričekajte ga (ako ne dolazi, idite do stuba i razgovarajte s njim). Kada dođe, uđite za njim u trgovinu. Dajte mu fuel converter i repulse booster za servo control system. Ako ste drukčije trgovali pa vam nedostaje jedan fuel converter, možete ga nabaviti na sljedeći način. Nakon što vam Barbo (trgovac) da servo control system, ponovno pričajte s njim i pitajte ga ima li još što. Pustit će vas u stražnji dio trgovine. Ubijte lopova i dobit ćete fuel converter. Ili možete zamijeniti hydrospanner (ako ste ga dobili od Watooa) za fuel converter kod trgovca koji je kod pod racera (prepoznat ćete pod racer po R2 jednici koja ga popravlja, nalaze se u plavoj ulici, prije velike životinje).

Nije potrebno ići na sve ove lokacije. Sve ovisi o tome kako ste trgovali s Watooom i što ste od predmeta dobili. Kada skupite sve dijelove, idite do Anakina i razgovarajte s njim.



hackermanija

ABE'S EXODDUS

Na glavnom izborniku napravite sljedeće: Pritisnite i držite Shift, zatim pritisnite dolje, desno, lijevo, desno, lijevo, gore za preskakanje nivoa.

DEATHKARZ

Pritisnite i držite SHIFT + CTRL + C na glavnom ekranu da bi vam se otvorile opcije za varanje. Na ekranu s opcijama za varanje tipkajte sljedeće:

GLOBAL	Sve staze su dostupne
DEV 6	svi auti su dostupni
RACE CORPS	sve sezone su dostupne u Championship modu

BEAVIS & BUTTHEAD DO - U

Tijekom igre otipkajte "gosanta" i pritisnite F2 da biste aktivirali cheat izbornik

CART PRECISION RACING

Ukucavajte sljedeće šifre tijekom igre:

x	nema štete
v	mijenjanje pozicije kamere
car	žuti auto
bravo	superkotači
head	uklјanja kacigu vozaču

GEX: ENTER THE GECKO

Unesite sljedeće passworde za nivoe:

SVZFKHGP	idete na Through Tomato Soup nivo
BXRFYHGP	idete na Through Spin 'n' Puke nivo
RVTCSHGP	idete na Through POW nivo
PTHCSHBP	idete na Through The Flatuater nivo
PZYPRXYL	idete na Through the Planet nivo
GYVYRHKP	idete na bilo koji nivo

ROLLER COASTER TYCOON

Pritisnite F za financije i zatim M + ENTER da biste dobili 5000 dolara. Ovo možete raditi samo jednom mjesečno.

WARZONE 2100

Pritisnite T, otipkajte jednu od sljedećih šifri i pritisnite ENTER. Šifre rade samo u verziji 1.01.

get off my land - ubija sve neprijatelje na mapi
show me the power – 1000 extra energije
hallo mein schatz – preskačete misiju
work harder – sva aktivna istraživanja su završena
double up – jedinice su dvostruko jače
kill selected – ubija selektiranu jedinicu

POWERSLAVE (PSX)

Za odabir nivoa pritisnite krug, X, trokut, kvadrat, desno, dolje, gore, lijevo na kontroleru dva na ekranu s kartom svijeta.

Za predmete pritisnite SELECT na karti svijeta i pojavit će se izbornik. Pritisnite kvadrat + Select da biste dodali predmet, ili krug da biste ga izbrisali.

Pritisnite □, △, ⊗, ◎ tijekom igre. Pojavit će se ikona delfina. Vaš će lik moći duže boraviti pod vodom i brže će plivati.

Pritisnite ◎, R1, R2, □, □, →, L1, L2, ← tijekom igre. Ako pritisnete ⊗, moći ćete letjeti više i duže.

Nivo 7.: Mos Espa Arena

Idite do trgovca chokieima. Pitajte ga kako radi chokie i prodaje li nešto drugo, konkretno termalne detonatore. Kažite da to treba vašem prijatelju. Uputit će vas do drugog trgovca. Idite tamo i pitajte ga prodaje li nešto drugo, a zatim ga pitajte o termalnim detonatorima. Uporabite Jedi moći (rečenicu obojenu u ljubičasto) da bi uzeo od vas republičke kredite. Pronađite Twi'lek djevojku (nalazi se na drugoj strani trga) i razgovarajte s njom. Slijedite je. Postupite kako vam je rekla. Kada padnete u jamu, krenite prema novcima. Nakon kraćeg razgovora s Jabbom, morate se boriti protiv čudovišta njemu za zabavu. Ovo čudovište je malo tvrđi orah. Pokušajte ga napadati dok uzima kolce, a kada se okrene prema vama, branite se. Ili slobodno pronađite neku svoju taktiku. Nemojte rabiti termalne detonatore. Kada ga ubijete, izađite i naći ćete se u baru. Idite do čovjeka (mogli ste ga vidjeti kod Watooove trgovine) koji je pokraj orkestra. Pričajte s njim, a zatim s njegovim prijateljem. Idite do šanka i naručite piće. Na šanku morate stati točno na rubu putanje robota (ne rub šanka, već rub trake po kojoj robot ide). Odnesite ga do čovjeka. Ponovno idite po piće za njegovog prijatelja. Odnesite piće prijatelju i pričajte s čovjekom. Kada vam kaže da ga čekate, krenite za njim. Pratite ga sve do kraja (prostorija s krevetima, ženom i stražarom). Watoo je na balkonu, pričajte s njim i stavite okladu. Vratite se u bar. Idite oko šanka i prođite kroz novootvorena vrata. Skočite u arenu i idite samo naprijed. Doći ćete do Anakina. Vidjet ćete lopova (mali plavi gušter) koji mu je ukrao ignition capacitor. Slijedite ga. Ići će do Sand people, pa će zatim krenuti na drugu stranu. Ako ubijete Sand people i uđete u cijev, naći ćete paket zdravlja. Guštera pratite po stubama. Uđite u prvu zgradu do koje dođete. Guštera ne morate dirati. Gurnite blok i uđite u prostoriju iza. Ovdje vas čeka još jedno čudovište. Ako imate streljivo, stanite na ulaz tako da se vidi samo cijev oružja koje čudovište drži i počnite pucati po njemu. Ako ste ostali bez streljiva, morat ćete stvari riješiti mačem. Pazite na topove koji izlaze iz poda. Pričekajte da se top pojavi, uništite ga, uporabite force push na čudovištu, zaletite se prema njemu i udarite ga par puta mačem. Brzo otrčite do sljedećeg topa. Ili pokušajte odvući čudovište do kuta u kojem će se pojaviti top. Uporabite force push na čudovištu, uništite top, udarite čudovište i zatim idite u drugi kut. Ako vam ustreba zdravlja, vratite se u prvu prostoriju po dva paketića zdravlja ali pazite jer u toj prostoriji postoje dva topa koja će pojaviti ako idete po zdravlje. Kada ubijete čudovište, uzmite ignition capacitor i vratite ga Anakinu (u pod raceru je već).



Jabbi za zabavu ubijte njegovog šampiona mada je on imao druge planove s vama ali...

Nivo 8.: Encounter in the Desert

Na ovom nivou vam je cilj ometati Darth Maula. Morate zaštiti članove posade i T-14 hyperdrive Ako bilo tko pogine ili Darth Maul uništi T-14, nivo se završava. Darth Maula ne možete ubiti, morate mu samo odvlačiti pozornost. Na početku, izađite iz grada. Uništite probe droide koji pucaju na vas. Bolje ih je uništiti sada dok su sami, poslije će biti teže. Kada se stijene sruše, počet ćete se boriti s Darth Maulom. Možete se boriti samo mačem, nijedno drugo oružje nnije efikasno. Morate ga ozlijediti do polovice njegovog zdravlja, onda će on pobjeći na drugu stranu. Kada ode, skočite na stijenu (pokraj onih urušenih). gurnite kameni blok i prijeđite na drugu stranu. Darth Maul će se vratiti. Opet se borite s njim ali se nemojte previše približavati posadi ili T-14 jer će ih Darth najvjerojatnije udariti. Kada se posada ukrca, pričekajte malo (oko dvadesetak sekundi) i uđite u brod.



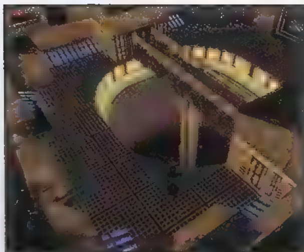
Vaš prvi susret s Darth Maulom

Nivo 9.: Coruscant

Ovaj nivo igrate kao kapetan Panaka. Zadatak vam je zaštiti kraljicu. Na početku uzmite streljivo kraj vas. Krenite prema taksiju. Bit će uništen. Idite u drugi kut platforme po još streljiva. Ubijte sve neprijatelje i pazite na kraljicu. Idite do pomične platforme i pričajte s droidom. U turističkom uredu razgovarajte s prvim droidom. Idite dalje po uredu i pričajte s čovjekom iza pulta. Nastavite dalje i pričajte s droidom koji prodaje karte. S obzirom da nemate novaca, idite do čovjeka za pultom i izađite van na desnu stranu. Idite do čovjeka na desnoj strani i pitajte ga za karte. Idite do čovjeka na lijevoj strani, prodajte mu dalekozor. Idite ponovno do čovjeka na desnoj strani. On će sada tražiti dvostruko više za karte. Samo mu recite staru cijenu i dobit ćete ih. Idite do droida koji prodaje karte, pokažite mu ih i izađite van. Uništite air speeder koj je uništio vaš brod. Nastavite ići ravno. Doći ćete do prostorije sa sanducima i dizalom koje je spušteno. Skočite dolje i odgurajte sanduk (obojen je malo svjetlije od ostalih) koji nije iza zaštitnog polja na drugu stranu do potrgane ograde. Iza toga sanduka pomaknite zid i dobit ćete streljivo. Skočite gore i idite lijevo. Doći ćete do prostorije s dvama prekidačima. Aktivirajte lijevi. Zaštitno polje će nestati, a dizalo će se podići. Kraljica će biti oteta. Ne možete ništa učiniti, stoga se nemojte uzrujavati. Kada prekidač prestane svijetliti, aktivirajte ga ponovno. Nemojte dirati desni prekidač. Vratite se do dizala. Odgurajte sanduk koji je bio iza zaštitnog polja na dizalu. Vratite se do prekidača, aktivirajte ga. Sanduk preko kojeg ste se popeli do prekidača odgurajte do dizala i popnite se do njega. Sanduk s dizala odgurajte do početka platforme (do plave linije) i aktivirajte prekidač. Skočite na sanduk, pričekajte platformu i skočite na nju. Na drugoj strani ubijte neprijatelje i leteće topove. Sanduk koji se nalazi na drugom sanduku možete gurnuti dolje i dobit ćete streljivo. Skočite na desni rub zgrade i uđite kroz desni prozor. Idite hodnikom do prekidača, aktivirajte ga. Izađite kroz prozor desno od vas idite do kraja ruba. Skočite na drugu stranu i uđite kroz prozor. Idite do skladišta. Možete pomaknuti dva sanduka da biste dobili paketić zdravlja (taj sanduk je na podu) i streljivo (sanduk se nalazi na drugom sanduku. Morate ga gurnuti dolje). Izađite iz skladišta, idite stubama i uđite u jedino dizalo koje radi (skroz lijevo je). Naći ćete se u prostoriji s nekoliko vratiju. Iza jednih je streljivo i zdravlje, a iza ostalih neprijatelji. Morate ih ubiti nekoliko da bi nestalo zaštitno polje oko dizala. Kada nestane, uđite u nj. Idite putem do velikih vratiju. Uđite kroz njih u područje bezakonja. Prosjaci će vas tražiti novac ili hranu. Ako im više puta obijete dati ono što traže (ne možete im ni dati što traže jer nemate ni novca ni hrane), počet će vas napadati. Idite putem sve dok ne dođete do kraja. Vidjet ćete pekidač, aktivirajte ga i brzo otrčite na zid koji se spustio. Malo pričekajte da vas zid podigne. Nastavite dalje do prekidača. Aktivirajte ga i protrčite na drugu stranu. Naći ćete se u prostoriji s dvama prekidačima. Lijevi (gledano ako ste okrenuti prema njima) aktivira zid ispred vas, a desni zid zdesna. Aktivirajte prvo lijevi, a zatim desni prekidač i trčite ravno i dva puta desno. Morate biti brzi jer se zidovi podižu nakon nekog vremena. Ako ne uspijete, morat ćete ispočetka. Kada prođete, aktivirajte prekidač do kojeg ste došli i protrčite ravno. Naći ćete se u prostoriji s kutijama. Kutiju s vrha gurnite na pod i dobit ćete bijeli ključ koji vam treba. Pomaknite polugu i kada se zid spusti, idite desno. Ključem otključajte vrata, ubijte bandita i pokupite crveni ključ. Spasili ste kraljicu. Aktivirajte prekidač i idite ravno do dizala. Crvenim ključem aktivirajte dizalo. Doći ćete u prostoriju s velikom rupom u sredini. Aktivirajte prekidač na desnoj strani. Pojavit će se prekidač na drugoj strani, aktivirajte ga. Prijeđite preko mosta i idite na lijevu stranu. Aktivirajte prekidač pokraj kojeg stoji kraljica. Idite na drugu stranu i aktivirajte ga. Idite do prvog prekidača koji ste aktivirali i ponovno ga aktivirajte. Idite do prekidača koji ste drugi po redu aktivirali i ponovno ga pritisnite. Prijeđite preko mosta i nastavite naprijed. Doći ćete do dizala koje će vas odvesti do vratiju koja se otvaraju šifrom. Šifra je "Coruscant has lovely sunsets". Unutra se nalazi malo krupniji neprijatelj. Najbolje je na početku bacati granate na nj (pazite da vam ne bude preblizu da se ne ozlijedite i na kraljicu), a zatim gađajte stupove kada bude pokraj njih. Kada ga sredite, izađite kroz vrata, idite do dizala i preko platforme.

Nivo 10.: Assault on Theed

Na ovom nivou igrate naizmjenično s kraljicom i Obi-Wanom. Kao kraljici, cilj vam je zaštiti kapetana Panaku, a kao Obi Wan, morate se boriti s Qui Gonom protiv



Ako slijedite upute iz rješenja, ova rupa ne bi trebala biti neki veći problem

Darth Maula. Počinjete kao Obi Wan. Krenite u hangar. Tamo ćete sresti Darth Maula. Počnite se boriti s njim. Prebacit ćete se u kraljicu. Nivo je isti kao i peti samo što sada idete u suprotnom smjeru. Idite naprijed, onesposobljavajući droide putom (jedino oružje koje trenutačno imate je droid stunner). Idite do čovjeka na lijevoj strani i on će otvoriti prostoriju na lijevoj strani s oružjem. Izađite i idite ravno do fontane. Razgovarajte s Panakom i recite mu da vas čeka. Idite malo naprijed i ubijte par droida. Ubrzo će Panaka protrčati pokraj vas. Slijedite ga preko mosta. Ubijte droide, pogotovo onoga pokraj heavy repeating cannona. Brzo dođite iza cannona i uništite sve ispred vas. Uništite 3-4 destroyer droida prije nego što krenete dalje. Ako se droidi ne pojavljuju, krenite malo naprijed i čim čujete zvuk kotrljanja, brzo se vratite do cannona i uništite ih ali pazite na Panaku. Kada ih sve sredite, nastavite dalje. Kod vrata ćete se prebaciti na Obi Wana. Borite se uz Qui Gona protiv Darth Maula. Ako vam zatreba zdravlja, u jednom kutu imate cijeli paket. Darth Maulu energija mora pasti na pola i onda će pobjeći. Slijedite ga. Opet ste kraljica. Idite ravno putem. Ako vam je za leđa destroyer droid, bježite od njega. Ispod mostića gdje se nalaze droidi. skrenite desno. Idite stubama gore u prostoriju i uzmite zdravlje iz ormarića. Ako vas Panaka ne slijedi, vratite se do njega i recite mu da krene za vama. Idite kroz sobu, preko mosta, iza stube ubijajući droide usput. Doći ćete do zatvorenih vratiju. Desno je ranjeni vojnik i R2 jedinica. Razgovarajte s vojnikom pa s R2 jedinicom. On će otvoriti vrata pokraj vojnika. Uđite unutra i uništite generator. Vrata su sada otvorena. Idite ravno dok ne dođete do ljubičastog polja koje vam blokira put. Idite stubama koje su desno gore i oslobodite zatvorenika. Pratite ga i razgovarajte s njim na balkonu. Dat će vam oružje. Vratite se do ljubičastog polja i recite Panaki da ga uništi. Idite stubama pored ranjenog vojnika. Dođite do mosta i nađite mjesto gdje je ograda polomljena. Naletjet ćete na R2 jedinice koje vas gađaju. Uništite ih. Nađite Panaku i slijedite ga po stubama, kroz sobu do balkona s droidima. Sada ste ponovno Obi Wan. Borite se s Darth Maulom i on će ubrzo pobjeći preko mosta. Krenite za njim. Kada vam Qui Gon kaže da je izbor vaš, krenite naprijed. Ako vam Qui Gon smeta, prekočite ga. Past ćete dolje. Okrenite se. Kada vam polje nestane, idite naprijed ali prođite samo jedno polje. Idite lijevo i doći ćete u malu prostoriju.

Nivo 11.: The Final Battle

I na ovom nivou vodite kraljicu i Obi Wana. Počinjete kao kraljica. Idite ravno i razgovarajte s vojnikom koji stoji ispred trojih vratiju. Nemojte nipošto ulaziti kroz vrata iza njega. Idite u prostoriju desno. Obojeni sanduk odvucite u prostoriju lijevo od vojnika i postavite ga ispod prekidača. Aktivirajte prekidač i uđite u prolaz. Razgovarajte sa zarobljenicima, jedan će vam dati bijeli ključ. Vratite se u glavni hodnik, do vratiju s bijelom bravom. Sa strane je čitač kartica. Priđite mu i kada se otvori pokraj vratiju, aktivirajte je. Sada ste Obi Wan. Cilj vam je doći do Qui Gona i Darth Maula koji se bore na mostu. Prođite kroz vrata. Vidjet ćete droida. Ubijte ga. Krenite lijevo do kraja. Ubijte droida na kojeg ćete naići. Kada dođe dizalo, stanite na nj. S dizala se maknite kada bude na najvišem katu. Okrenite se i vidjet ćete vrata ali na katu ispod vas. Skočite dolje i prođite kroz vrata, ubijte dva droida i prođite kroz sljedeća. Naći ćete se u mračnoj prostoriji. Lijevi prekidač aktivira svijetlo. Idite do kraja i aktivirajte prekidač zdesna koji će isključiti zaštitno polje. Vratite se do prvog prekidača. S lijeve strane je mala platforma. Dođite na nju. Ubijte droida na drugoj strani. Na platformu koju vidite na drugom kraju ne možete skočiti (predaleko je). Na nju bacite Gungan energy kuglu, ona će se malo pomaknuti prema vama. Sada možete skočiti na nju. Ili možete ići do kontrolnog panela u sredini (s vaše strane) i pritisnite prekidač. Kada se nađete na drugoj strani, krenite prema vratima. Izaći će 4-5 droida. Ubijte ih i produžite dalje. Opet ste kraljica. Idite ravno i ubijajte droide (pogotovo one pokraj heavy repeater cannona). Pokraj drugog cannona je na lijevoj strani soba sa streljivom i zdravljem. Budite na oprezu jer će se pojaviti i destroyer droidi. Probijajte se ravno do kraja hodnika i onda lijevo. U novom hodniku u sobi lijevo je čitač plave kartice, a u sobi desno paket zdravlja. Na kraju hodnika u sobi lijevo je plava kartica, ali je unutra i destryer droid. Neka ga Panaka ubije. U sobi desno je također destroyer droid, ali tamo nema potrebe ići. Kada uzmete karticu, idite u sobu s čitačem. Vratite se do vratiju s plavom bravom i prođite dalje. Sada morate doći do crvene kartice. Siđite dolje u hodnik i odvucite kutiju na dizalo. Vratite se na kat i drugu kutiju odvucite do dizala. Kutije ne smiju biti točno jedna na drugoj jer se morate popeti po njima. Složite ih kao stube. Kada to napravite, odvucite kutije do stupa gdje je kartica, popnite se gore i uzmite je. Idite do crvenog čitača na katu, stavite karticu i krenite prema vratima. Ponovno ste Obi Wan. Dođite do kruga. Stanite na dizalo. Cilj vam je izaći na srednjem krugu, a dizalo staje na donjem i gornjem, tako da morate skočiti na srednji. Ubijte droida na drugoj strani. Odavde morate skočiti na krug ispod vas (krug s ljubičastim poljem). Kada skočite, idite do kraja. Naići ćete na droida, ubijte ga. Ispod vas je krug s dizalom. Morate skočiti na nj. Najbolji trenutak za skakanje je kada je dizalo na platformi. Idite njime do vrha. Ubijte droida i prođite kroz vrata. Aktivirajte prekidač, dizalo će se podignuti. Ponovno aktivirajte prekidač i brzo stanite na dizalo. Dolje pronađite malu izbočinu i skočite na nju. Aktivirajte prekidač. Vratite se do prekidača za dizalo, aktivirajte ga i stanite na nj. Otvorila se rešetka iza koje je kutija. Odvucite je na dizalo i spustite dolje. Kutiju odvucite do plavih polja i zatim na lijevu stranu. Skočite na kutiju pa na prolaz. Došli ste u kontrolnu sobu iz koje se upravlja poljima. Na jednoj strani se nalaze tri panela, a na drugoj pet. Ako panele zamislimo kao satove, raspored na njima mora biti sljedeći: prva tri panela – 9:00, 9:30, 3:00, ostalih pet panela – 9:30, 3:00. 9:30, 3:00, 9:30. Sada bi vam put trebao biti čist. Idite na drugu stranu, stanite na dizalo i priđite kroz vrata. Opet ste kraljica. Što prije ubijte droida iza cannona i zauzmite njegovu poziciju. Uništite sve ispred vas. Idite stubama. Pripremite proton missiles za destroyer droide. Kada uništite sve droide, idite u lijevu prostoriju. Izađite kroz prozor i krenite na desnu stranu. Naići ćete na droida. Kada dođete do prozora, uđite unutra. Ubijte droide. Otvorite oboja vrata. Krenite kroz ona desno od prozora. Ubijte par droida. Nemojte još razgovarati s Viceroyom. Idite do vrata na drugoj strani sobe. Otvorite ih i recite Panaki da vas slijedi. Sada idite razgovarati s Viceroyom. On će pozvati droide. Ubijte ih i ponovno razgovarajte s njim. Opet ste Obi Wan. Idite na desnu stranu kruga, pogledajte dolje. Vidjet ćete dizalo. Morate skočiti na nj. Najbolje je kada ide gore. S dizala morate skočiti na srednji krug (dizalo staje na vrhu i na dnu). Kada iskočite slijedite put. Na kraju stanite na dizalo. Ovaj vozi kroz četiri kata, a vi morate izaći na predzadnjem odozgo. Idite do posljednjeg kruga i od tamo skočite na most gdje su se borili Qui Gon i Darth Maul. No, njih više nema. Idite na lijevu stranu. Prolaz će biti blokiran poljima koja se uključuju i isključuju po određenom redoslijedu. Kada se isključe, krenite naprijed. Cilj vam je ili baciti Darth Maula u rupu ili mu zdravlje spustiti na jednu petinu vrijednosti. Na rubovima, u tajnim ormarićima na svakoj strani imate pakete zdravlja ako vam zatrebaju. Možete se boriti bilo kojim oružjem, samo pazite jer Maul rabi crvene munje i baca kutije na vas. Kada ubijete Maula, pričajte s Qui Gonom.

Kutije složite kao na slici da biste došli do crvene kartice



Darth Maula možete srediti na ovaj manje popularan način ili...



U izravnom sukobu

hackermanija

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969 (PSX)

Unesite sljedeće šifre kao imena.

HAROLDHAND – svi nivoi, sva oružja, "Get out of Jail Free" karta, oklop, koordinate, 9999990 bodova, nema policajaca, 99 života
GETCARTER - svi nivoi, sva oružja, "Get out of Jail Free" karta, oklop, koordinate, 99 života, policija vas maksimalno traži
TOOLEDUP - sva oružja, "Get out of Jail Free" karta, oklop
FREEMANS - svi nivoi, sva oružja, "Get out of Jail Free" karta, oklop
DONTMESS - sva oružja, "Get out of Jail Free" karta, oklop
SORTED – svi nivoi, sva oružja su neograničena, "Get out of Jail Free" karta, oklop
RAZZLE – svi nivoi
READERWIFE - svi nivoi
MAYFAIR – London nivoi 1 i 2
PENTHOUSE – London nivoi od 1 - 3
MCVICAR – 99 života
BIGBEN – 9999990 bodova
SWEENEY - koordinate
OLDBILL – policija vas maksimalno traži
GRASS – nema policije

GRUNTZ

Tijekom igre pritisnite ENTER i otipkajte sljedeće:

MPBACK2LIFE – Grunt zombiji će se pojaviti na ekranu
MPMEEPMEEP – Vaši Grutovi su superbrzi
MPRIORIO – Idete na "Trouble in the Tropics" nivo
MPLEMONBUTTERCREMEZ – Idete na "High on Sweetz" nivo
MPTRAITOR – Izdajnički mod
MPCLOAKINGDEVICE – Odabrani Grunt postaje nevidljiv
MPMAKESOMEPIE – Idete na "Honey, I Shrunk the Kids" nivo
MPOHMYGODTHEYKILLEDKENNY – Odabrani Grunt ubija trenutačno
MPYOURESOMONEY – Idete na "High Rollerz" nivo

MIDTOWN MADNESS

Dodajte sljedeće parametre na komandu (npr. igru startate c:\Midtown\midtown.exe – allcars –allrace) kojom pokrećete igru:
-allrace za sve staze
-allcars za sve aute

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

Startajte igru s parametrom –Mudd da biste imali mod za varanje. Tijekom igre pritisnite sljedeće tipke:

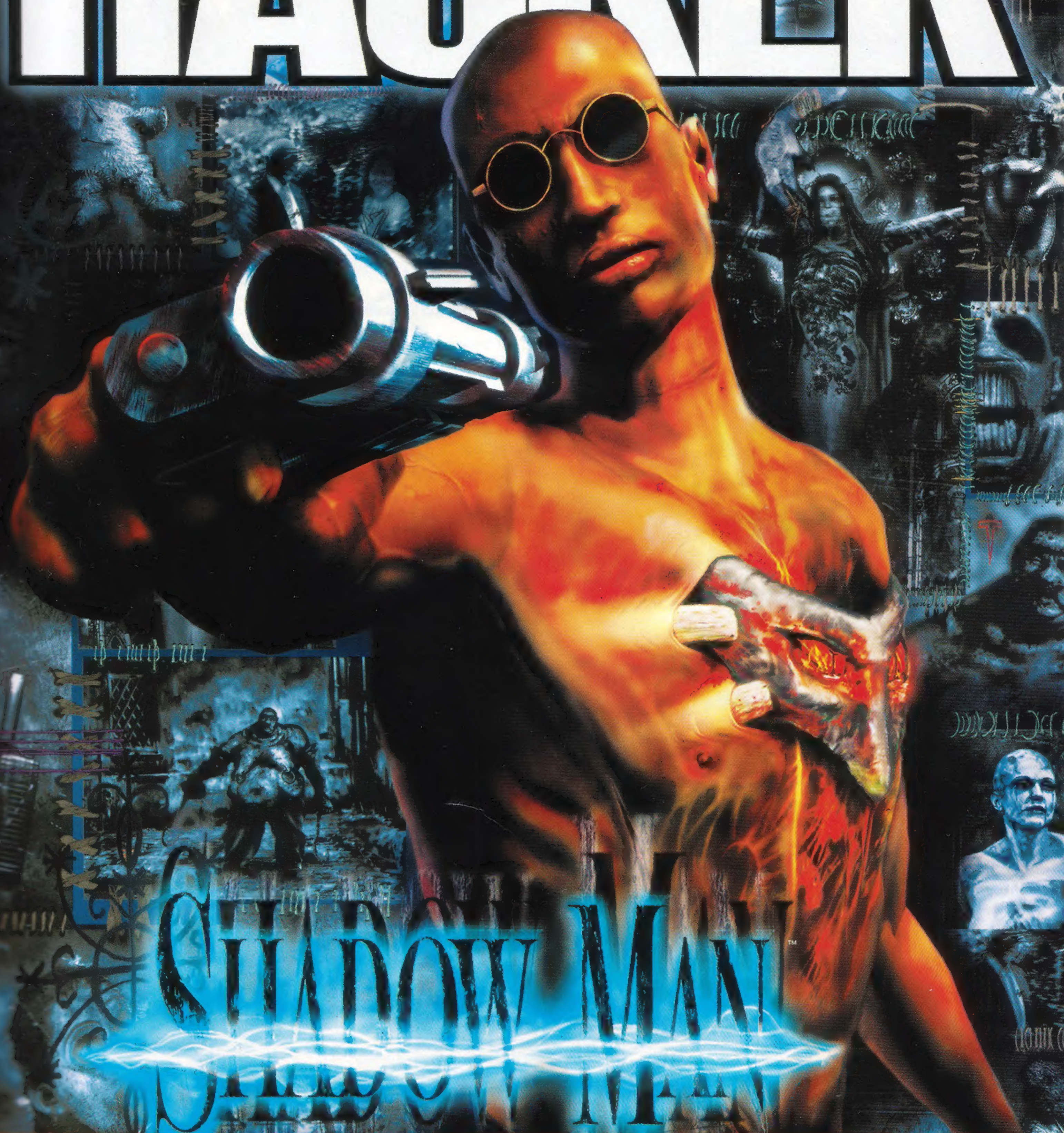
F9	100% bodova za istraživanje
F10	10000 kredita
F11	kompletna mapa

TOCA: TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Šifre:

CMGARAGE	dodatna vozila u dvije prazne garaže poslije Lagune
TANK	tipkom za trubu možete ubijati protivnike
FELXMOBILE	pogon na stražnje kotače
CMNOHITS	možete prolaziti kroz druge aute
CMLOGRAV	niska gravitacija

U SLJEDEĆEM BROJU



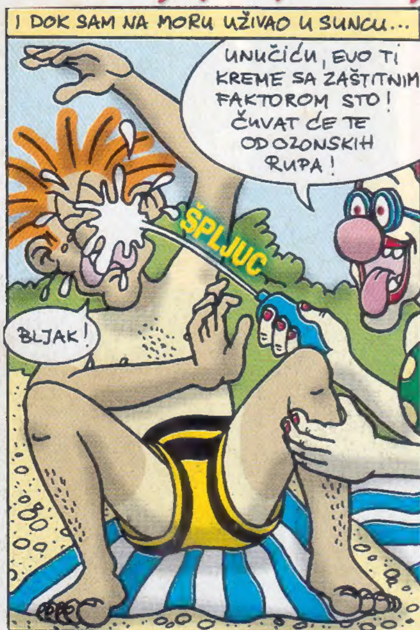
Potražite novi broj na kioscima u ponedjeljak

2. kolovoza!

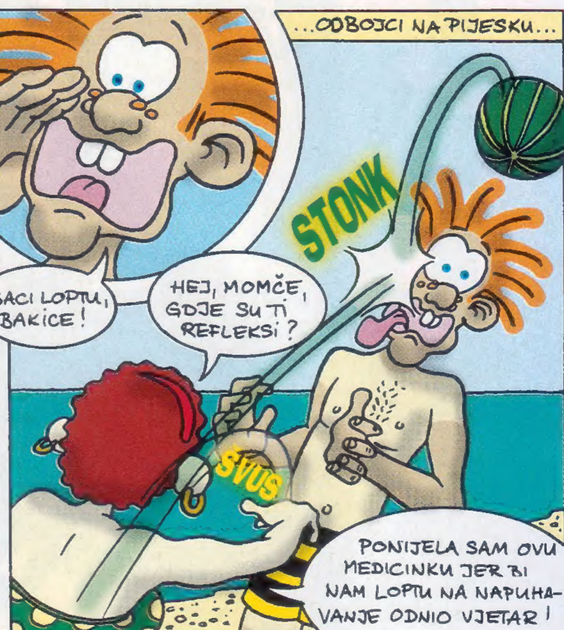
MALA ŠKOLA RAČUNALA

Nostalgija jednog hackera

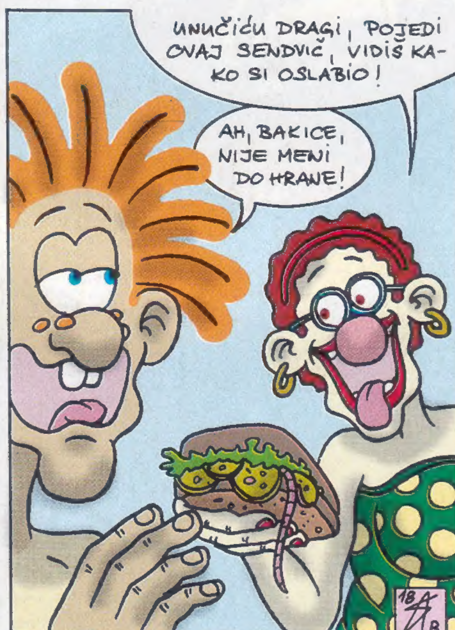
CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ

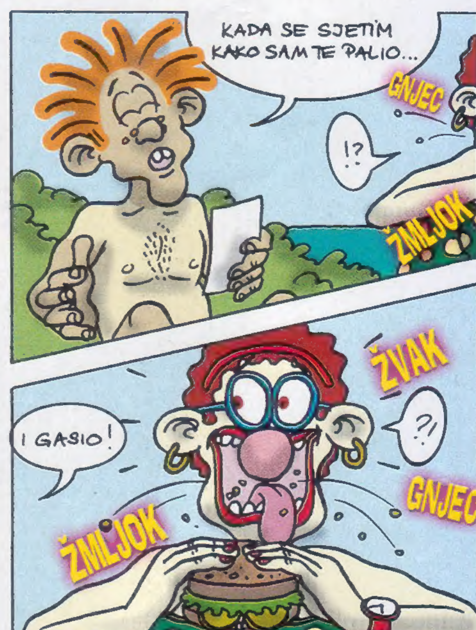


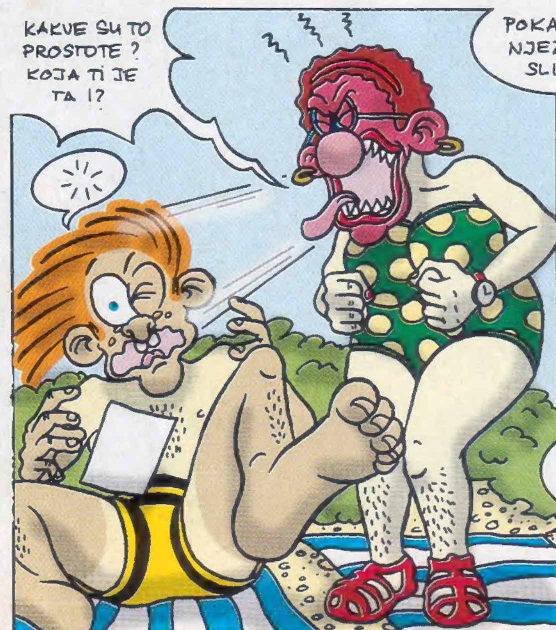




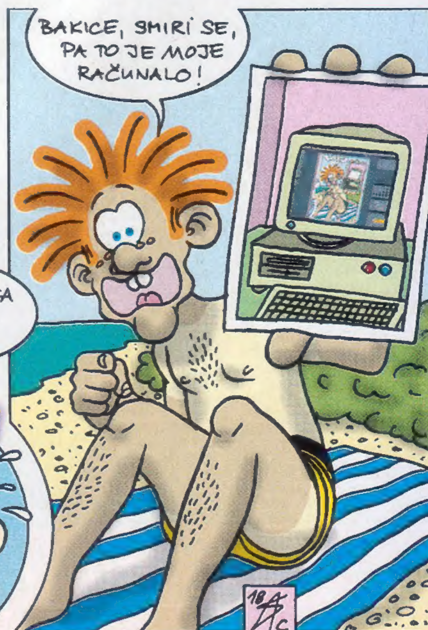












goran@agram.com